RESIDENT EVIL: os cinco anos da série e o novo Code Veronica

SUPER GAMEPOWER

www.gamepower.com.br

1325 DICAS
65 JOGOS

GAMEPRO DIRETO DOS USA

NOVA CULTURAL
Nº 85
R$ 4,90
ISSN 0104-611X

AS GATAS DOS GAMES: A HISTÓRIA DE 20 MUSAS DE ARREPIAR

METAL SLUG X DETONADO

- Unreal Tournament (DC)
- Pokémon Stadium 2 (N64)
- Pokémon Crystal (GBC)
- Zelda: Oracle of Ages/Seasons (GBC)

6642

DETONADO!

PAPER MARIO

Star Wars Starfighter (PS2)

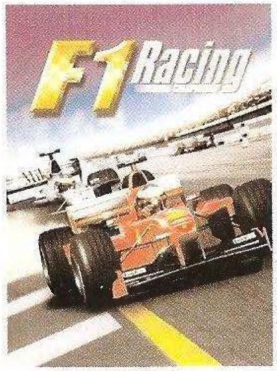
Tech Romancer (DC)

Project IGI (PC)

Para garantir uma precisão de 99.9% das pistas oficiais.

Cada curva foi provada e testada!

O único jogo de corrida a utilizar o revolucionário sistema de satélite GPS.



"Poucas voltas e você logo perceberá por que este é o melhor simulador de corrida de todos os tempos." - Joystick - Mar/01

F1 Racing

"Formula One", "Formula 1", "F1" and "F1A Formula One World Championship". -(together with their foreign translations and permutations) are trade marks of the Formula One group of companies.

PC CD ROM

Developed and Distributed by Ubi Soft

Published by VIDEO SYSTEM

© 2001 Ubi Soft Entertainment / Video System Co., Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited.

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

SUPER GAMEPOWER

ANO 7 - Nº 85 - ABRIL DE 2001

Editor-Publisher: Rubem Barros

REDAÇÃO
Editora Assistente: Adriana Lopes

Redatora: Mariana Pereira

Chefe de Arte: Karen Colosso

Assistente de Arte: Mônica Maldonado

Assistente Editorial: André Oka

Colaboradores: Elton Koji Kita, Daniel Mangione, Fabiano Vassão Teixeira (**jogos**), André Bicudo Larrubia (**textos**) e Roko (**ilustração/pôster**)

COMERCIAL
Gerente de Produto: Graziela Vital Rosa

PUBLICIDADE
Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Contato: Gilda Lario

ASSINATURAS
Assistente: Milton Siqueira Branco Filho

PROMOÇÃO
Assistente: Sonia Sassi

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Supervisão Gráfica: Odete Garcia
Coordenação: Carlos Adriano Vianini

Diretor-Superintendente
Francesco Civita

Diretor Financeiro
Shozi Ikeda

GamePro licenciada por: IDG INTERNATIONAL DATA GROUP

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA.

Fotolitos: Cybergraph e Tarfc. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

ANER

CARTA DO CHEFE

Prepare o apito, o chapéu e a garganta pra cantar parabéns: a *SuperGamePower* está fazendo aniversário! São sete anos de games e tradição, com fôlego de tigrão atrás da cachorra. Como a galera da *SGP* é bem legal, você é quem vai fazer a festa com o montão de prêmios que estamos distribuindo nesta edição: tem um superpôster com a musa Tina Armstrong, eleita pelos internautas do *Gamepower.com.br* a maior musa do mundo dos games, além de um adesivo da hora do novo jogo da Capcom, Resident Evil Code: Veronica Complete Edition, previsto para chegar às prateleiras americanas em julho próximo.

Aliás, distribuir esse adesivo foi uma maneira que a gente encontrou de dividir nossa festa com o clássico Resident Evil, que também está fazendo aniversário. No Circuito Aberto, você vai conferir uma reportagem especial com as novidades da Capcom para a marca RE e toda a história da série. O mais interessante é lembrar que, há cinco anos, mais especificamente na revista nº 27, a *SGP* anunciou na capa o lançamento do primeiro Resident. A chamada foi assim: "Resident Evil arrasa no PlayStation".

Saudosismo à parte, vamos voltar à história dos prêmios. Nesta edição, estamos dando o pontapé inicial a uma promoção insana! O negócio é o seguinte: o cara que mandar a carta mais legal pra redação, contando qual é a maior loucura que ele faria para ganhar um Dreamcast, levará para casa não apenas o 128 bits da Sega, mas também um Phantasy Star Online com tag, e uma camiseta. Pode ir botando a cabeça pra funcionar desde já, pois o resultado vai sair na edição nº 88, de julho. O segundo colocado vai levar um Phantasy Star Online, o tag e uma camiseta. Os caras que ficarem do 3º ao 10º lugar, também vão faturar uma camiseta.

Bom, vamos falar sobre outro assunto que muito nos interessa: mulheres. Fiquei bastante surpreso com a vitória da deliciosa Tina Armstrong, de Dead or Alive, na votação feita no *Game Power*. Confesso que os leitores fizeram uma ótima escolha... Baita mulherão, com pernas grossas e muita opulência (se não souber o que é uma garota opulenta, pergunte para aquela que está querendo conquistar, mano). Para os conservadores, a boa notícia é que, na próxima edição, vamos publicar um pôster da Lara Croft, a segunda mais votada.

Para saber mais sobre a história das outras musas do videogame, leia a reportagem do Circuito Aberto. Não deixe de conferir também os Detonados de Paper Mario (o último RPG do bigodudo no N64) e Metal Slug X (clássico do arcade que acabou de chegar ao PSX). Agora chega de papo, pois está rolando uma festinha aqui na redação, e Tina Armstrong e Lara estão me esperando!

SUMÁRIO

CIRCUITO ABERTO

As musas do videogame
Confira a história das 20 gatas mais duronas da telinha 12

PLAYSTATION

Sony lança cabo para conectar o PSX e o PS2 a celulares japoneses e anuncia que pretende inaugurar a rede do 128 bits ainda este ano

PlayStation

Dark Stone 28
Mat Hoffman's Pro BMX 21
Fist of the North Star 29

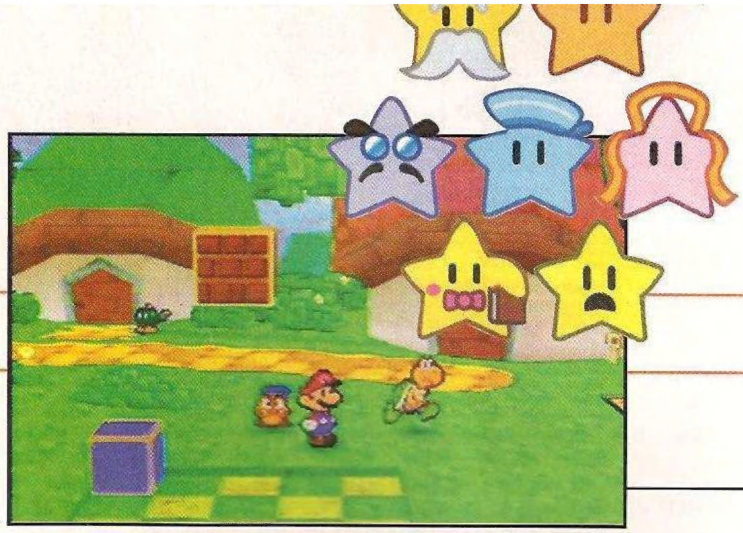
PlayStation 2

Gunslinger 20
Hidden Invasion 20
King's Field IV 20
Rumble Racing 20
Star Wars: Starfighter 22
The Bouncer 24
Winback 26

DREAMCAST

Confira a lista dos melhores e piores jogos do Dreamcast toda a sua existência, e também as novidades que ainda estão por vir!

Card Captor Sakura: Tomoyo's Video War 32
Crazy Taxi 2 33
Floigon Brothers 32
Headhunter 32
Net Golf 32
Tech Romancer 36
Unreal Tournament 34



O Detonado de Paper Mario está demais! Além do mapa detalhado do reino dos cogumelos, publicamos a localização de todos os Badges do jogo, a lista de favores que você terá de fazer para Koopa Koot e as receitas da cozinheira de Toad Town

Star Wars: Starfighter, para PlayStation 2, é um dos melhores games da série estelar. Confira o guia de estratégia da sétima missão

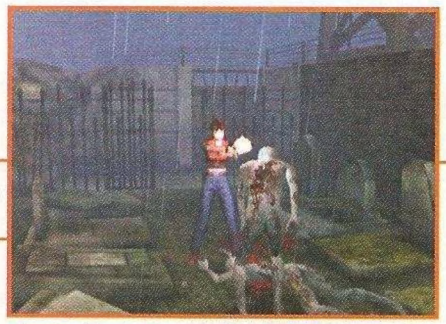
Project IGI, da Eidos, é uma mistura básica de jogos como Metal Gear Solid, Hitman e Quake

Dark Stone, o novo RPG do PlayStation, traz oito personagens – homens e mulheres – com habilidades e poderes diferenciados

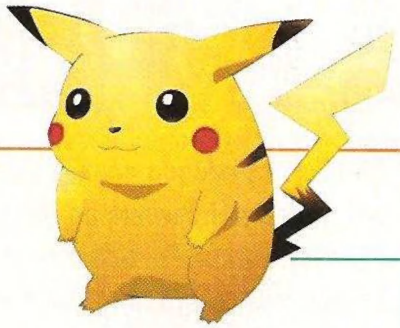
Depois do estrondoso sucesso no PC, Unreal Tournament chega ao Dreamcast compatível com o novo adaptador de banda larga da Sega

House Party, o novo pacote de expansão de The Sims, chega às prateleiras em abril. Agora os pacatos cidadãos poderão dar festas de arromba!

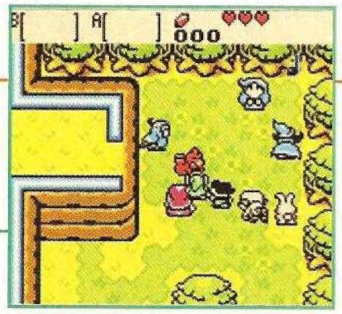
Ilustração de Capa: Murilo Martins



Circuito Aberto Especial: Resident Evil, uma das séries de maior sucesso do mundo dos games, está completando cinco anos. Saiba tudo sobre a história e as novas versões desse clássico da Capcom



Pokémon em dose dupla: monstrinhos dão as caras em Pokémon Stadium 2, do N64, e em Pokémon Crystal, do GBC



Em Zelda: Oracle of Ages, uma cantora que controla o ciclo do tempo é raptada. Cabe ao herói Link a missão de resgatá-la!

NINTENDO

Big "N" antecipa a estréia do GBA nos EUA e promete esclarecer na próxima E3 a polêmica sobre o suposto atraso do GameCube

Nintendo 64

Dr. Mario 40
Mysterious Dungeon: Shiren the Wanderer 2 41
Pokémon Stadium 2 42

Game Boy Color

Pokémon Crystal 43
Snoopy Tennis 40
The Legend of Zelda: Oracle of Ages 45
The Legend of Zelda: Oracle Seasons 44

Game Boy Advance

Bomberman Story 40
Rayman 40

PC

Aprenda a otimizar seu computador para conseguir um melhor desempenho nos games

PC

Adventure Pinball: Forgotten Island 48
MechWarrior 4 51
Motor City Online 48
Planet Side 48
Project IGI 50
Star Wars Episode I: Battle for Naboo 48
The Sims: House Party 49

DETONADO

Duas missões de arrepiar: ou você ajuda Mario a detonar Bowser ou encara um exército inteiro!

Metal Slug X 74
Paper Mario 60

FLASHBACK

O game de ação e luta que fez sucesso no Mega Streets of Rage I, II e III 80

DICAS

PLAYSTATION

Knockout Kings 2001 52
Medal of Honor Underground 54
Power Rangers Lighspeed Rescue 54
WCW Backstage Assault 53

PLAYSTATION 2

Star Wars Episode I: Starfighter 56

DREAMCAST

Championship Surfer 54
Chicken Run 53
Dead or Alive 2 57
Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child 52
NBA 2K1 56
NBA Showtime: NBA on NBC 56
Ms. Pacman: Maze Madness 57
Phantasy Star Online (americano) 52
Project Justice 54
Rainbow Six: Rogue Spear 55
Skies of Arcadia 55
Street Fighter II EX 54

NINTENDO 64

Paper Mario 52

GAME BOY COLOR

Mario Tennis 55
Tony Hawk's Pro Skater 2 57

PC

Oni 54
Sim Coaster 52

GAMESHARK

PlayStation

Colony Wars 58
Fear Effect 2 58
Knockout Kings 59
NBA Hoopz 58
Rock'em Sock'em Robots Arena 58
Suikoden 2 59

Dreamcast

Kao the Kangaroo 59

Nintendo 64

Gauntlet Legends 59
Paper Mario 58

Todas as dicas para você chegar ao final de Metal Slug X, game de ação convertido dos arcades

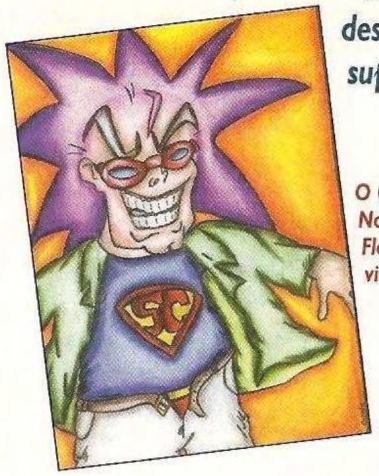
Veja os códigos para conseguir cores de roupas alternativas e configurações extras de dificuldade em Phantasy Star Online

Nas três versões do antigo Streets of Rage, seu objetivo era mais ou menos o mesmo: livrar a cidade de marginais ligados à máfia

SGP CARTAS

ARTE NO ENVELOPE

Nem a Lara Croft está podendo com as gatas Marjorie Bros e Chris Combo! Pelo desenho inspirado, o Fábio Shoerberl, de Telêmaco Borba (PR), vai levar pra casa uma superpistola para PlayStation. Participe da promoção, pois você poderá ser o próximo premiado!

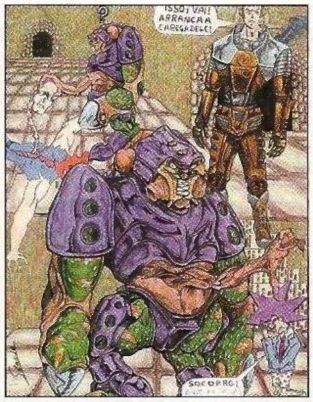


O Chefe está em todas este mês! No desenho da Andréa Ghecro, de Florianópolis, SC, ele ganhou um visual de Super-Homem!

PREMIADO

As gatas Chris Combo e Marjorie Bros estão botando qualquer musa no chinelo! Por isso, o Fábio Schoerberl, de Telêmaco Borba, PR, ganhou o prêmio do mês!

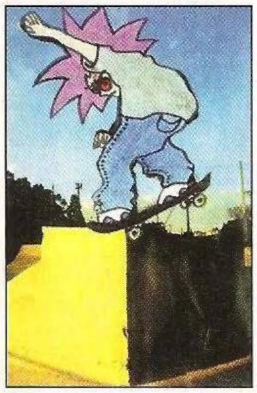
O Chefe resolveu encarar o Goku, de Dragon Ball... Coitado! A arte é do Renan Ribeiro Novaes, de São Bernardo do Campo, SP



Os inimigos do jogo Half Life aprisionaram o Chefe! A idéia é do Sérgio de Matos, de Ribeirão Preto, SP

Nina, de Tekken, está dando um tempo na pancadaria. Quem mandou foi o Cristiano Bianchini, de Santiago, RS

Zangief, de Street Fighter II, serviu de inspiração para o Chefe no desenho do Luís Fernando, de Navegantes, SC

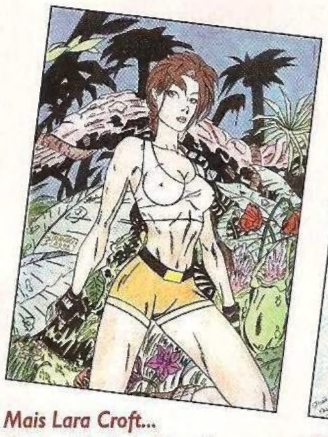


O Chefe está curtindo uma de Tony Hawk, fazendo manobras radicais no desenho do Roberto Kovaturo, de Maringá, PR

As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável

O Super-Homem está mais forte do que nunca no desenho do Eduardo Martins, de Itaguaí, RJ

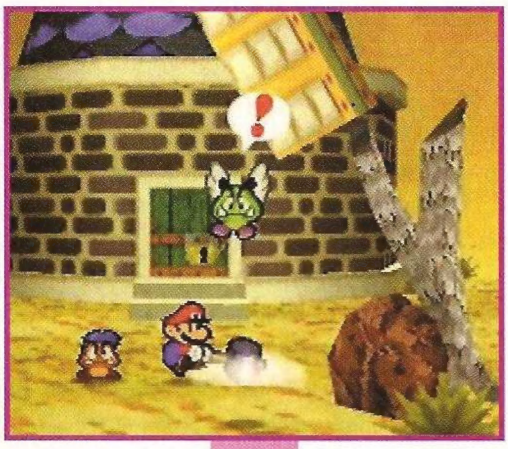
O Alexandre Carpes, de Curitiba, PR, pintou uma Lara Croft pra lá de selvagem! Ninguém segura essa mulher!

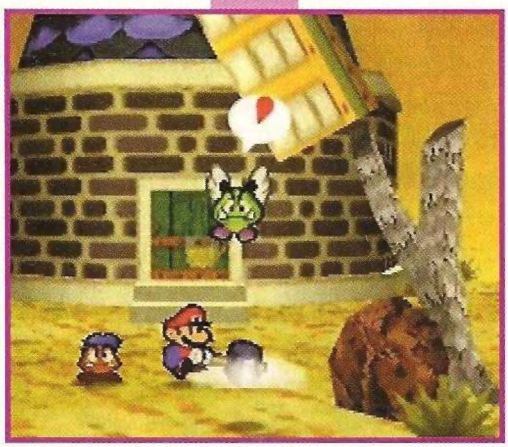


Mais Lara Croft... Essa versão é do Rangel Bruzulato, de Santo André, SP

Olha a foto da turma da SGP! Quem bateu foi o João Paulo Guerra, de São Paulo, SP

Jogo dos 7 erros





Mario e seus amigos estão de volta ao Nintendo 64, para a alegria da galera que já estava com saudade das grandes aventuras do encanador! *Paper Mario* provavelmente será o último RPG com a turma no 64 bits. Mas não se preocupe, pois em breve o GameCube e o Game Boy Advance vão trazer mais jogos divertidíssimos com os personagens: *Mario 128* (GameCube), *Mario Advance* e *Mario Kart Advance* (GBA). Antes de conferir o Detonado de *Paper Mario* nesta edição, seu desafio é encontrar os sete erros entre as figuras do bigodudo. Achou difícil? Vê se não reclama, pois tá mais fácil que devorar um prato de macarronada na mamma!

Akira e Agora

Olha eu aqui de novo! Antes de qualquer coisa, deixa eu dar um toque para os fãs dos Digimons. No guia *Super Dicas*, publicado com a *SGP* passada, havia alguns códigos de Gameshark para Digimon World 2. Acontece que, na página 26, faltou um número na dica para pegar qualquer monstrinho ou todos eles. Anote aí o código correto: 800519D4 0063. Agora o recado é para os fãs da lenda de Zelda. Na página 41 da *SGP* nº 82, saiu uma foto repetida da futura versão para GameCube. Ainda não descobrimos como ela foi parar lá (será arte de Skullkid?!), mas fica aqui a desculpa. Agora, pra terminar, vamos viajar no tempo e parar lá na *PSM* nº 8. Na seção PSM Solução, publicamos um código de Gameshark que seria para você ter todas as cartas de Monster Rancher 2. Mas, na verdade, você só conseguirá as duas primeiras. Missão cumprida!

Escreva sempre para a *SuperGamePower*, a melhor revista de games do planeta!!! O Chefe quer saber sua opinião sobre o que rola na revista.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 3342
São Paulo, SP
CEP 01060-970

Resposta: bolinha da exclamação; fechadura da porta; ponta do tronco da árvore; beiral da casa, no canto direito superior; pedaço do arbusto; pontilhado na casinha amarela; e bolinha do bicho que está à esquerda.

OS GAMES DO MOMENTO

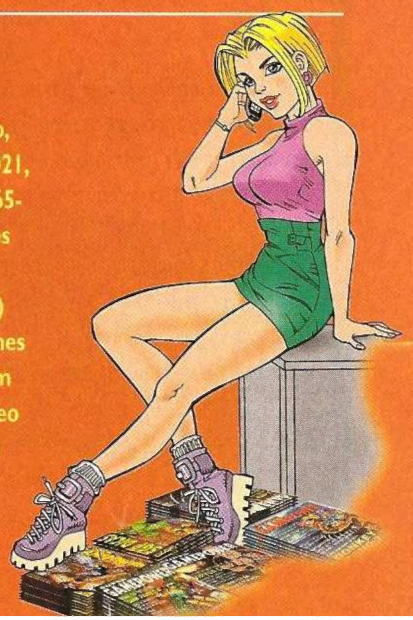
OS MAIS ALUGADOS

	Jogo	Console	Gênero
1	Legend of Zelda: Majora's Mask	Nintendo 64	RPG
2	007 The World Is Not Enough	Nintendo 64	Ação
3	Pokémon Stadium	Nintendo 64	Ação
4	Donald Duck: Goin' Quackers	Nintendo 64	Plataforma
5	Banjo-Tooie	Nintendo 64	Ação
6	F1 Racer	Nintendo 64	Esporte
7	Phantasy Star Online	Dreamcast	RPG
8	Winning Eleven 2000	PlayStation	Esporte
9	ISSS 2000	Nintendo 64	Esporte
10	Perfect Dark	Nintendo 64	Ação

RECOMENDADOS DOS CRÍTICOS

	Jogo	Console	Gênero
1	Paper Mario	Nintendo 64	RPG
2	Zelda: Oracle of Ages/Seasons	Game Boy Color	Ação/RPG
3	Pokémon Stadium 2	Nintendo 64	Ação
4	Unreal Tournament	Dreamcast	Ação
5	Star Wars Starfighter	PlayStation 2	Ação
6	Pokémon Crystal	Game Boy Color	RPG
7	The Bouncer	PlayStation 2	Luta/RPG
8	Metal Slug X	PlayStation	Ação
9	Tech Romancer	Dreamcast	Luta
10	Project IGI	PC	Ação

Fontes: em São Paulo, Tilt's (0**11) 3743-9021, Première (0**11) 3865-2904, Dragoon Games (0**11) 3846-1470, Maxxi Games (0**11) 591-0039, Nika's Games (0**11) 3975-2737; em Goiânia, Bomber Vídeo (0**62) 218-1917; em Curitiba, Eclipse (0**41) 286-0605



SGP CARTAS

SGP RESPONDE

Chrono Cross

Em Chrono Cross, qual é o número que eu devo digitar em Viper Manor, na estátua dentro do castelo?

Rodrigo Bertin
Cotia, SP

MK: *Em um dos quartos, olhe atrás da cama de Glen e anote a senha que encontrar. É ela que você vai usar para abrir a porta. Não tenho como lhe passar o número exato, pois ele é aleatório.*

Gostaria de saber como faço para habilitar os lutadores secretos em Street Fighter EX Plus Alpha 1 e 2.

Josmar Alves
Tatuí, SP

BB: *Aí vai! Para a versão americana de Street EX 1, basta deixar o cursor no Pratice, apertando Select, ↑, →, ↓, → e Select. Para a versão japonesa, você deve apertar Start, ↑, →, ↓, → e Start. Em EX 2, você só conseguirá habilitar novos personagens se completar todas as missões do modo Pratice.*

Tenho algumas perguntas sobre jogos de luta. Em Street Fighter EX 3, existe a possibilidade de jogar com M. Bison? E, na versão japonesa de Street Fighter Third, como faço para jogar com Gill? Outra coisa: em Tekken Tag Tournament tem como dar Combo Tags?

Francisco Lima
Anápolis, GO

BB: *Em Street Fighter EX 3, não dá pra jogar com M. Bison, só contra ele. Para jogar com Gill, em Street Fighter Third Impact, você primeiro deverá acabar o jogo com todos os personagens, sem trocá-los durante os Continues. Depois coloque o cursor sobre Yang e aperte ↓. Finalmente, em Tekken é possível dar Combo Tags, sim! Basta mandar o oponente para o alto e trocar de personagem continuando o combo.*

Tenho dúvidas em vários jogos. Tem jeito de jogar com Krisalid em King of Fighters 99? E como eu faço para Mega Man virar um Maverick, em Mega Man X5? Mais uma coisa: existe previsão de lançamento de jogos que usam revólver?

Rodrigo de Oliveira
Belo Horizonte, MG

LM: *Rodrigo, só é possível jogar com Krisalid no modo Versus. Coloque o cursor em ?, segure Select e aperte ○, X, △ e □. Para a versão japonesa, posicione o cursor em qualquer personagem, segure Start e aperte □, ○, X, △ e □. Em Mega Man X5, somente Zero pode se transformar em Maverick. Quanto aos jogos que usam revólver, está previsto o lançamento de Time Crisis: Project Titan, para PlayStation. Ele deverá sair em junho e usará a Point Blank 3. Beleza?*

Estou jogando Driver 2, para PlayStation, mas não sei o que devo fazer na fase Boat Jumps, no Rio de Janeiro. Eu chego até um barco, aciono as bombas e o barco explode. Aí eu não sei mais o que fazer. Me ajudem!

William de Oliveira
Blumenau, SC

LM: *Faça o seguinte, William. Entre no barco com o carro, saia dele e acione as bombas rapidamente. Entre de novo no carro e acelere até a parte traseira do barco para voltar ao porto.*

No jogo Tekken 3, não sei como habilitar o último jogador. O que devo fazer?

Rhamon Pelisser
Londrina, PR

BB: *No modo Survival, consiga o primeiro lugar e escreva GON nas iniciais. Assim você conseguirá habilitar o personagem Gon.*

Estou jogando Guilty Gear e gostaria de saber os Destroyed de todos os personagens.

Altieres Rosa
Apucarana, PR

BB: *Altieres, todos os personagens têm o mesmo Destroyed. Durante a luta, aproxime-se do oponente e aperte soco + chute. Quando a tela ficar vermelha, digite ↓, ↘, →, soco + chute.*

No jogo Breath of Fire IV, como faço para pegar o ladrão no Hideout? Eu chego ao esconderijo e não sei o que fazer!

Rodrigo Pinto
Rio de Janeiro, RJ

MK: *Antes de entrar no esconderijo, investigue a "?" que fica entre Synesta e o Hideout. Depois da seqüência, entre no Hideout, ande na pequena trilha das montanhas, corra para a esquerda e vá atrás do bandido. Então vença o minigame!*

Eu queria alguns códigos de Gameshark para Galerians e Rockman X4. Tem jeito?

Felipe Zerrinner
São Paulo, SP

LM: *Lá vai! Para conseguir energia infinita em Rockman X4, digite 80141A04 2020. E para ter vidas infinitas, o código é 801722BC 0009. Em Galerians, digite 801C2F9C 00C8 para conseguir HP infinito. E para ter Ap sempre vazio, o código é 801F96C 0000. Falou?*

Classificados

Vendo um **Dreamcast** com 2 controles, uma VMU, modem, CD para Internet, 18 CDs e 22 revistas por R$ 650. Tratar com André, (0xx11) 9805-8506, Suzano, SP.

Vendo um **PlayStation** com 2 controles analógicos, 2 memory cards e 1 Gameshark por R$ 300. Tratar com Samuel, (0xx44) 223-3171, Maringá, PR.

Vendo um **Dreamcast** com 2 controles, uma VMU, 1 CD para Internet e 20 jogos por R$ 670. Tratar com Jonathan, (0xx11) 6674-6611, São Paulo, SP.

Vendo um **Dreamcast** com 1 controle, modem, 1 GD demo e 3 GDs de jogos por R$ 550. Tratar com Bruno, (0xx11) 9872-5473, São Paulo, SP.

Vendo um **Dreamcast** com VMU, 1 controle e 16 jogos por R$ 550. Tratar com André, 0xx11) 5872-1490, São Paulo, SP.

A hora e a vez do leitor

SUPER GAMEPOWER

BRASIL 2000 FM 107,3

A promoção *Brasil 2000 no Mundo dos Games* continua! Nas próximas duas edições, as cinco primeiras cartas que chegarem à redação com a resposta correta vão valer um kit especial da rádio Brasil 2000 – FM 107,3. Para participar, basta descobrir o nome da banda e da música de que estamos falando e mandar a resposta para a *SuperGamePower, Promoção Brasil 2000 no Mundo dos Games*, rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, São Paulo, SP. Não se esqueça de mandar seus dados certinhos, com tudo completo (nome, endereço, telefone e CPF seu ou do seu responsável). A galera que mora em São Paulo (capital) poderá sintonizar na rádio Brasil 2000 de 2 a 6 de abril para ouvir um trechinho da música secreta. Confira a seguir a pergunta do mês e os nomes dos cinco leitores que já faturaram um kit Brasil 2000.

Pergunta do Mês

Neste mês estamos lançando um desafio para a galera que curte jogos de corrida! Aí vai: qual é a banda que toca a música de abertura do jogo Gran Turismo 2, do PlayStation? Lembre-se de que não basta saber só o nome da banda. Queremos saber também qual é o nome da música. Mande logo sua carta!

Vencedores do mês

E aí, galera! A música que toca na abertura do jogo Tony Hawk's Pro Skater 2 é Guerrilla Radio, da banda Rage Against the Machine. Essa foi moleza, né? Confira se o seu nome está na lista dos sortudos que venceram a promoção:

- *Fernando Correia, de Cubatão, SP*
- *Lauro Souza, de Pirituba, SP*
- *Bruno Kawakami, de São Paulo, SP*
- *Alexander Madrid, de Araçatuba, SP*
- *André Carvalho, de Recife, PE*

Vendo um **Dreamcast** com 1 controle, uma VMU e 7 CDs por R$ 460. Tratar com Fernando, (0xx11) 4438-9700, Santo André, SP.

Vendo um **Dreamcast** com 1 controle, 8 CDs e uma VMU por R$ 420. Tratar com Evandro, (0xx11) 5971-2948, São Paulo, SP.

Vendo um **PlayStation** com 50 CDs, 1 controle e 1 memory card por R$ 400. Tratar com Fábio, (0xx11) 5564-5912, São Paulo, SP.

Vendo um **PlayStation** com 2 controles analógicos, 57 CDs, 1 Gameshark, 1 memory card e uma pistola por R$ 320. Tratar com Denis, (0xx13) 3223-2744, Santos, SP.

Vendo um **PlayStation** com 15 CDs, 2 controles e 1 memory card por R$ 300. Ou **troco** por um **Nintendo 64** com 1 controle e 3 fitas. Tratar com Jack, (0xx44) 673-1333, Ivaté, PR.

Vendo um **PlayStation** com 3 controles, 1 memory card, 1 Gameshark e 20 CDs por R$ 300. Ou **troco** por um **Dreamcast**. Tratar com Lucas, (0xx19) 651-5861, Campinas, SP.

Troco um **Mega Drive 2**, um **Sega CD** e um **32x** com 5 CDs, 2 controles e 1 cartucho por um **Sega Saturn**. Tratar com Aleksandro, (0xx11) 9378-6983, São Paulo, SP.

Vendo um **Super Nintendo** com 1 controle e 6 cartuchos por R$ 150. Vendo também um **3DO** com 2 contoles e 3 CDs por R$ 120; e um **Game Boy Pocket** com cartucho de câmera por R$ 150. Tratar com Fabinho, (0xx11) 6341-7114, São Paulo, SP.

Vendo o jogo **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** por R$ 50 e **International Super Star Soccer 64** por R$ 40. Tratar com Herbert, (0xx11) 6969-4081, São Paulo, SP.

Vendo um **SNes** com 2 controles e 18 cartuchos por R$ 200. Ou **troco** por um **Game Boy Color** com uma fita. Tratar com Bruno, (0xx11) 6647-0359, São Paulo, SP.

Vendo um **Mega Drive 2** com 2 controles e 12 cartuchos por R$ 150. Tratar com Eldon, (0xx77) 441-3807, Brumado, BA.

SuperGamePower veicula seu anúncio de graça nesta seção. Escreva para **Classificados SGP**, rua Paes Leme, 524, 10º andar, CEP 05424-010, SP. Se preferir, mande sua mensagem pelo fax (0xx11) 3815-2169.

SGP NA REDE

- Bill Games
- Hot News
- Links da Hora
- Gamepower.com.br
- sgp.mail.dúvida

Gamepower.com.br

De 28 de março a 9 de abril, o *Gamepower.com.br* – o melhor portal de games do Brasil – estará realizando uma votação para eleger o melhor jogo de PlayStation de todos os tempos. Haverá 20 opções disponíveis, e nós contamos com a sua participação para nos ajudar a fazer justiça. O grande vencedor e os outros games mais votados farão parte de uma reportagem especial que será publicada na *PlayStation Magazine* de maio. Não deixe de dar sua opinião, porque depois não vai adiantar ficar ligando pra redação para reclamar que seu jogo preferido não apareceu entre os vencedores. Tá combinado?

Os diferentes tipos de browser e suas vantagens

Hoje em dia, o Internet Explorer é líder isolado do mercado de browsers. Faça um teste: pergunte a seus amigos qual é o programa que eles usam para navegar na Internet. Com certeza, a maioria dirá que é o Explorer, parte integrante do Windows (lembra que Bill Gates foi acusado de tentar monopolizar o mercado?). Você provavelmente ouvirá algumas pessoas citarem também o Netscape. Só que, caso você não saiba, esses dois não são os únicos browsers que existem! Há muitos outros tipos de navegadores disponíveis, que permitem que você enxergue o mundo virtual de outra forma, mas com muita eficiência. E o mais importante: cada um desses browsers oferecem vantagens e desvantagens para os diferentes games disponíveis na rede. Se você é daqueles que gosta de matar o tempo jogando xadrez, batalha naval e afins na Internet, confira a seguir os detalhes de alguns dos melhores navegadores. Assim você poderá escolher aquele que tem mais a ver com suas necessidades.

Internet Explorer 5.5

(www.microsoft.com)

Parte indispensável do Windows desde a versão 95 OSR 2, o Internet Explorer é considerado o melhor browser para navegação. Mas o reconhecimento não veio à toa: o programa evoluiu muito e hoje exibe as páginas eletrônicas de forma dinâmica, permitindo que elas fiquem em Full Screen (tela cheia). O IE também faz uma ótima dupla com o Outlook Express, programa de correio eletrônico que tem ótimos recursos (como os filtros de e-mail). Recentemente, a Microsoft abriu mão de uma antiga briga e resolveu acertar as contas com a Sun, a quem as empresas

HOT NEWS

BATE-PAPO NUM HOTEL BEM AGITADO

Que tal misturar jogos de tabuleiro, um pouco de *The Sims* e um ótimo chat? No site do Habbo Hotel (*www.habbohotel.com*) isso é possível! Lá você faz amizades mundo afora, interage com objetos e joga xadrez, batalha naval e até pôquer! O hotel virtual possui diversos ambientes, como uma danceteria, bares e restaurantes. Para quem mora na Inglaterra, é possível montar um quarto e mobiliá-lo, a um custo bem reduzido por móvel. O sistema usa créditos de celulares pré-pagos e, em breve, aceitará cartões de crédito internacionais. A bricandeira é simplesmente viciante. O pessoal da *SGP* não consegue mais desgrudar do site!

BARRA DE BUSCA ESPECIAL DA GOOGLE

No site da Google (*www.google.com*), agora é possível baixar gratuitamente uma barra de utilidades especial para buscas na Internet. Esse acessório ficará em seu browser e poderá ser removido a qualquer momento. Para instalar o programa, é só dar um clique sobre o ícone correspondente e concordar com os termos da adesão. Geralmente, a banner com a propaganda e o link para fazer o download da barra de utilidades só aparece depois que você fizer algumas buscas no site da Google.

SGP.MAIL.DÚVIDA

Eu queria saber qual é o código do terceiro computador em Mortal Kombat Special Forces.

Fátima Fonseca
fatima.fonseca@inepar.com.br

LM: *Aí vai, Fátima! O código do terceiro computador é 3129, anotou?*

E aí, galera da SGP! O clássico Metal Slug já deu as caras no Dreamcast ou em outro console?

Valter Santos
vbdss@zipmail.com.br

LM: *Para o Dreamcast não tem nenhum jogo, não. Mas o PlayStation já ganhou as versões Metal Slug e Metal Slug X. A última está detonada nesta edição.*

Gostaria de saber onde eu posso conseguir o jogo Phantasy Star Online aqui no Rio de Janeiro.

Tiago
tiago-ok@bol.com.br

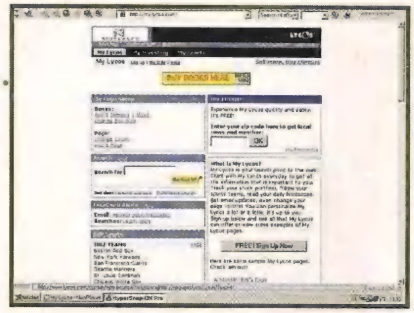
MK: *Bem, Tiago, a Tec Toy já está disponibilizando o jogo no mercado. Procure em lojas especializadas ou nas que vendem equipamentos eletrônicos nos shoppings, ok?*

Queria saber qual é a porcentagem máxima que eu posso conseguir no jogo Castlevania SOTN, ou Dracula X, do PlayStation, com os

devem pagar para usar interpretadores da linguagem Java. Ou seja: provavelmente o próximo IE irá interpretar com mais eficiência páginas que contenham essa codificação. Para quem quer jogar via browser, o Internet Explorer oferece boas vantagens, pois usa muito bem o plug-in Flash Player.

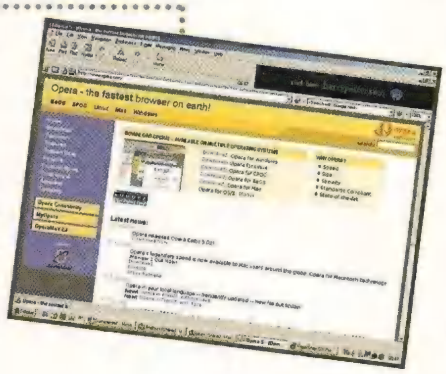
Nestcape 6.0 (www.netscape.com)

O Netscape, que dominou o mercado até Bill Gates integrar o IE ao Windows, foi reformulado recentemente. Além do novo visual, a versão 6.0 é bem mais segura que a anterior – sua criptografia é de 128 bits – e, segundo a Netscape, mais rápida que os browsers concorrentes. Tirando isso, o Netscape 6.0 vem com programa de e-mail, editor de páginas de web e interpretador de Java externo, que garante um ótimo desempenho na execução de páginas que contêm essa linguagem. Um ponto positivo desse navegador é o Netscape Communicator, um profile editor que gerencia configurações personalizadas para cada usuário. Supondo que seu irmão tem um e-mail próprio e utiliza o mesmo computador que você, basta adicionar uma configuração com o nome dele. Infelizmente, o Nestscape é o mais pesado dos browsers e consome muita memória RAM e tempo de processamento.



Neo Planet 5.22 (www.neoplanet.com)

O Neo Planet é um browser diferente, com design moderno. É possível mudar o aspecto dele a gosto do freguês, puxando apenas uma Skin sobre o tema que você quer. O browser em si funciona como o Internet Explorer (vai bem com Flash), porém com mais recursos. Entre eles, vale citar o Fly Swap, um acessório de buscas que faz links extras com as palavras comuns na Internet e que aparecem numa página. O programa de e-mail é muito simples de usar e configurar seus filtros. O problema do Neo Planet é que ele costuma travar quando você recebe um arquivo grande.



Opera 5 (www.opera.com)

O Opera é um dos melhores browsers disponíveis hoje no mercado e está ganhando cada vez mais destaque na Internet. Disponível em duas versões, com e sem o interpretador de Java, o Opera é leve e pequeno. A versão sem Java cabe num disquete, e a com tem aproximadamente 9 MB. Ele é um Adware, ou seja, tem uma banner de propaganda que muda com o tempo. Se você pagar pelo uso, a banner é retirada. A visualização das páginas via Opera é muito boa: elas ficam limpas e nítidas, e seu carregamento é mais rápido que nos outros browsers. Tem mais! Ao puxar algo da Internet, ele dispensa os assistentes de download, pois faz por conta própria o resumo dos arquivos. O Opera vem com um programa de e-mail que pode ser configurado para diversos usuários em contas diferentes. Funciona bem, mas não existem filtros nesse programa. O Opera oferece ainda um recurso de webmail gratuito. Basta entrar no site *www.operamail.com* e abrir uma conta.

personagens Alucard e Ritcher.

José Carlos Menon
gsmenon@uol.com.br

MK: *A porcentagem máxima que você pode alcançar no jogo é 200%, com ambos os personagens.*

Como eu faço para encontrar o item Kalihn's Eye no Act 3 do jogo Diablo II para PC? Por favor, me ajudem!

Tiago
tmagoo@bol.com.br

LM: *Faça o seguinte, Tiagão... Na Spider Cavern, que fica em Spider Forest, vá até a parte de baixo da caverna. Então mate as aranhas que protegem o baú. É nele que está esse item.*

Estou com uma dúvida no jogo Phantasy Star Online para Dreamcast. Não consigo jogar online, o que eu faço? O que é o Serial Number que é pedido na hora da conexão? Onde posso consegui-lo?

Rafael Mello
sharkmello@bol.com.br

MK: *Olha, Rafael, você precisa comprar o game original americano para conseguir jogar online. Mesmo assim, aqui no Brasil ele fica um pouco lenta. O Serial Number é justamente o número que vem com o jogo.*

Estou no CD 4 de Final Fantasy IX e já tenho o Chocobo dourado há algum tempo. Como eu faço para ele voar? Já tentei de todas as maneiras e não consigo! O que eu devo fazer?

Roger
roger_amazing@ig.com.br

MK: *É simples, Roger. Basta ir até a floresta e, em qualquer ponto dela, apertar .*

Não entendi uma coisa no Detonado do Shenmue. Para que serve o quarto disco, chamado Passport?

Ricardo Pedrosa
ricardopedrosa@aol.com

MK: *Esse disco serve para você assistir às principais cenas do jogo, para pegar alguns itens na Internet e também para escutar as músicas da trilha.*

No início de março, o site americano MSNBC – ligado ao MSN, portal do grupo Microsoft – publicou uma notícia contando que a empresa de Bill Gates pretende incluir um V-chip no XBox, para que os pais possam bloquear o acesso dos filhos a jogos de determinadas classificações etárias. A Microsoft ainda não confirmou a existência do tal chip, mas prometeu falar sobre isso na próxima E3, que será realizada agora em maio, em Los Angeles. O curioso é que, até hoje, nenhuma fabricante do setor teve tal idéia. Você acha que essa história do V-chip é mais uma das grandes sacadas do mago Bill Gates? Ou você acredita que isso não vai dar certo e que a Microsoft está apenas tentando fazer a política da boa vizinhança com a sociedade americana, que ultimamente tem se preocupado muito com a questão da violência nos jogos?

BILL GAMES

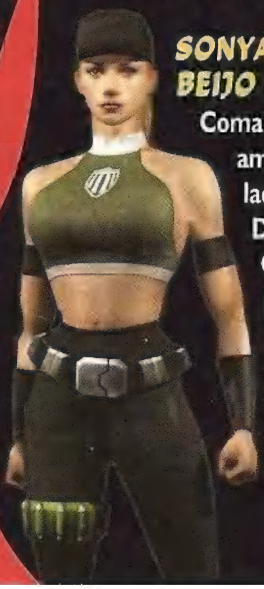
AS MUSAS

A *SGP* e os internautas do *GamePower.com.br* elegeram as 20 maiores musas virtuais desde os primórdios da era eletrônica. De Chun-li – criada no início da década de 90 – a Ulala – a repórter moderninha que veio ao mundo no ano passado –, muitas gatas fizeram a cabeça da moçada. Confira em nossa reportagem especial algumas curiosidades sobre as heroínas poligonais e como foi a evolução de suas curvas até elas chegarem à forma quase perfeita da atualidade

Gatas estonteantes, sensuais, com curvas que arrancam suspiros até dos inimigos... O mundo dos games está coalhado de personagens desse tipo, que além de tudo são duronas e não brincam em serviço! Com a ajuda dos leitores que votaram pelo site, a *SuperGamePower* elegeu as 20 maiores musas virtuais desde os primórdios da era eletrônica, desde a época em que os jogos de videogame começaram a ganhar uma maior definição. Nesta reportagem, você vai conferir – em série cronológica – uma breve biografia e algumas curiosidades das gatas que levam a rapaziada ao delírio. Antes disso, vamos falar um pouco sobre o início desse elenco que faz a cabeça do público masculino. Tudo começou em 1991, com Chun-li, de *Street Fighter II*, a eterna musa dos jogos de luta. A grande sacada de criar uma lutadora feminina, ágil, forte e, acima de tudo, muito bonita foi mérito da Capcom. Chun-li ficou tão popular que a softhouse resolveu criar outra musa para competir com ela em *Super Street Fighter II*. Além de todos os atrativos de uma lutadora feminina, a adversária, Cammy, ganhou um jeitão mais *teen*, com ar de adolescente de 17 anos. A rivalidade entre Chun-li e a loirinha foi levada tão a sério pelos jogadores que surgiram até concursos mundo afora para eleger a musa de *Street Fighter*. A possibilidade de digitalizar imagens e usá-las para compor personagens fez com que *Mortal Kombat* se baseasse numa atriz real para criar Sonya Blade. Ainda mais realista que as gatas Chun-li e Cammy, Sonya reinou por um tempo como musa dos games. Só que a festa dela só durou até o início da era dos jogos de ação. Em 1996, com o lançamento de *Tomb Raider*, surgiu então aquela que seria a mais famosa de todas as heroínas virtuais, Lara Croft. Dali pra frente, as softhouses não pararam mais de dar vida a novas musas. Hoje, essas gatas são o colírio dos olhos não apenas dos jogadores, mas também de internautas e espectadores de programas online.

CHUN-LI: A PRIMEIRA MUSA DOS GAMES

A primeira musa da história dos videogames é investigadora da Interpol. Nascida em 1° de março de 1968, Chun-li seguiu a carreira do pai, morto por M.Bison durante uma investigação sobre a misteriosa organização Shadow Law. Foi o próprio pai que ensinou a ela as técnicas de Kung-Fu e os chutes ultra-rápidos que, aliás, são sua especialidade. O instinto fez Chun-li caçar Bison até as últimas conseqüências. Depois de conseguir vingar a morte do pai, em *Street Fighter II*, a gata entrou mais uma vez no torneio. Na versão *Street Fighter III: 3rd Strike*, Chun-li ganhou uma porção de discípulos que ela mesmo treina. Vamos torcer para que a eterna musa volte à ativa nos novos jogos da série. Afinal, se não fosse o apelo dos fãs, Chun-li teria ficado de fora da terceira versão.



SONYA BLADE, UMA MULHER COM BEIJO FATAL

Comandante das Forças Especiais do exército americano, Sonya tem a missão de capturar o ladrão Kano, chefe da organização Black Dragon que vive indo e voltando de Outworld. A gata usa muito bem suas belas pernas para agarrar os inimigos e disparar raios energéticos. Porém sua marca pessoal é o Fatality: Sonya manda um beijo explosivo e deixa apenas o esqueleto do inimigo. Essa gata de *Mortal Kombat* tem 26 anos e é supernacionalista.

DO VIDEOGAME

CAMMY, UMA TEEN ENTRE AS FERAS

Loira de origem misteriosa, Cammy era uma assassina da Shadow Law, então controlada psiquicamente por M.Bison (chefe da organização). Depois de conseguir se livrar das mãos do malvado Bison, que a fazia de gato e sapato, Cammy entrou para as forças especiais da Delta Red. Com a memória totalmente apagada, a gata inscreveu-se no torneio de *Street Fighter* para encarar Bison mais uma vez e tentar descobrir detalhes sobre seu passado. Sobre a origem de Cammy, há apenas boatos de que ela seria uma espécie de clone feminino do lutador espanhol Vega. Cammy, com apenas 17 aninhos, é a musa mais nova – de idade – entre as feras eleitas.

KITANA: 10 MIL ANOS E UM CORPINHO DE 20!

Kitana é filha de Shao Kahn, ex-imperador de Outworld, e, ao contrário do pai, tem um bom caráter. A beleza da gata não tem a ver com idade, pois ela já está beirando os 10 mil anos. Como Kitana mantém a forma depois de tanto tempo? Deve ser o ar de Outworld! A musa de *Mortal Kombat* é treinada na arte do Ninjitsu e usa como arma um par de leques com lâminas afiadas. Seu grande objetivo, desde 1993, é defender Outworld do mal e ajudar os guerreiros da Terra.

MAI SHIRANUI, A RAINHA DA SNK

A provocante Mai Shiranui é uma ninja treinada pelo pai, com base na técnica de Ninjitsu Shiranui. Dura na queda, ela rejeitou todos os pretendentes por considerá-los fracos demais. Porém um jovem chamado Andy Bogard cruzou o caminho da gata. Mai ficou apaixonada por ele, que considera forte e belo. Só que o cara é meio lento (e bobo!) e não dá a menor bola para Mai. Resultado: a toda hora a moça precisa jogar indiretas para cima de Andy, para ver se ele se toca! Mai é a maior musa da SNK. Ela já apareceu nas séries *Fatal Fury* e *King of Fighters*, e teve uma breve aparição no final de Haoh Maru, de *Samurai Showdown*.

A TENTADORA SUKUBUS MORRIGAN AENLAND

A tentadora Sucubus Morrigan Aenland tem, mais ou menos, 1.678 anos de idade. Segundo ela, sua beleza e jovialidade são eternas. Morrigan tem uma irmã mais nova chamada Lilith, que, na verdade, é sua porção má que ganhou um corpo com a ajuda de Jedah. A musa Sucubus tem umas desavenças com o vampiro Demitri, que está louco para morder o pescoço da gata (ele está na fila!). Morrigan pode ser vista em *Darkstakers* e também em *Marvel vs Capcom 1* e 2.

PSYLOCKE, UMA INGLESA COM ASPECTO ORIENTAL

Psylocke – ou Elisabeth Braddock – é inglesa e deve estar na faixa dos 27 anos de idade. Na verdade, o corpo original de Elisabeth morreu, e sua mente fundiu-se em parte com as memórias da assassina ninja Kwannon. Aliás, o corpo de Psyloche – com aspectos orientais – é de Kwannon. Devido à fusão, a lutadora aliou habilidades Ninjitsu a seus poderes psíquicos. Psylocke gosta de provocar Cyclope e, desde 1995, põe à prova a lealdade que ele tem por Jin Gray. Será que o líder dos X-Men vai conseguir se segurar?

A TEMPESTADE QUE É UM VERDADEIRO FURACÃO!

Outra gata de *X-Men*, Ororo Munroe, que hoje deve estar beirando os 30 anos, entrou para a escola de Xavier aos 12. A Tempestade, como é conhecida pelos brasileiros, teve suas habilidades aperfeiçoadas por Wolverine e pode controlar as condições do tempo. Sua beleza é bem exótica: os cabelos são brancos; os olhos, azuis; e a pele, negra. Princesa de uma tribo no Quênia, Storm era considerada uma deusa devido a seus poderes. O grande problema dessa gata é que ela sofre de claustrofobia e não pode ficar em lugares fechados.

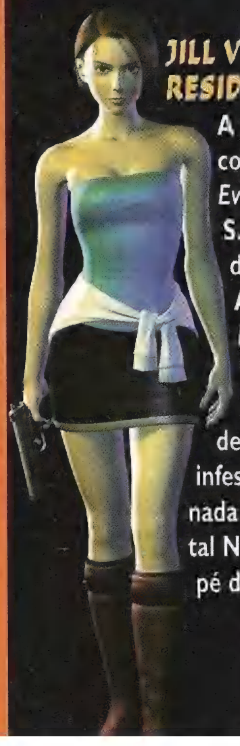
... AS MUSAS DO VIDEOGAME

NINA WILLIAMS: LINDA E MORTAL

A tempestuosa Nina Williams tem 22 anos e é escocesa. Desde o primeiro episódio de Tekken, ela sempre aparece com a mesma jovialidade. Nina é treinada na arte do Aikido e, literalmente, quebra os ossos dos oponentes. Ela odeia sua irmã Anna e, por isso, vive provocando a coitada. A missão de Nina sempre foi assassinar Kazuya Michima. Infelizmente, ela não conseguiu matá-lo. Agora, o alvo da gata é Jin Kazama, filho de Kazuya.

LARA CROFT, A GATA MAIS POPULAR DO MUNDO DOS GAMES

Nascida na Inglaterra, em 14 de fevereiro de 1967, Lara Croft é filha do famoso milionário Lord Henshingly Croft. O negócio da arqueóloga é colecionar tesouros. Só que, para obter seus valiosos artefatos, Lara passa por maus bocados e tem de enfrentar animais selvagens, múmias e maldições impostas por povos antigos. Suas aventuras em *Tomb Raider* já estão no quinto episódio e, pelo enorme sucesso, parecem estar longe de acabar. Sem dúvida, Lara Croft é a musa virtual mais famosa do mundo e deve ganhar curvas ainda mais arredondadas para entrar nos 128 bits com o pé direito.

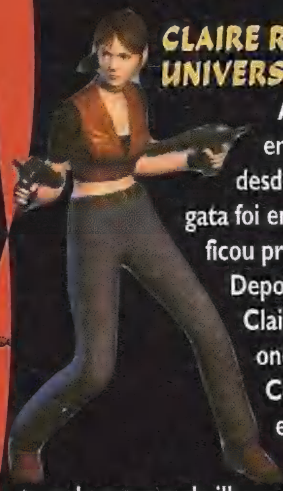


JILL VALENTINE, A MUSA DE RESIDENT EVIL

A gatíssima Jill Valentine tem 23 anos e é considerada a principal musa de *Resident Evil* (1996). Integrante da equipe S.T.A.R.S., ela é muito habilidosa – uma de suas especialidades é abrir portas. A última participação de Jill foi em *Resident Evil 3*. Logo depois do incidente na mansão da Umbrella, na Floresta de Racoon, a gata tem de escapar da cidade, que está infestada de zumbis. A tarefa não é nada fácil, principalmente por causa do tal Nemesis, que toda hora ressuscita no pé da gata.

AYA BREA: SEXY, INTELIGENTE E DURONA

Investigadora de 27 anos, Aya iniciou sua carreira como policial em Nova York. Depois do incidente ocorrido no primeiro *Parasite Eve*, ela tornou-se agente do M.I.S.T. (Mitochondria Investigation and Supression Team), do FBI. Secreta, essa divisão cuida de problemas ligados ao surgimento de monstros, gerados a partir do controle das mitocôndrias. A origem de Aya Brea é um mistério. Sabe-se apenas que ela é fruto de experimentos científicos. Dona de poderes sobrenaturais e da habilidade de controlar mitocôndrias alheias, a caçadora de NMCs (Neo Mitochondria Creatures) é uma loira muito sexy e inteligente, e não afina diante dos horríveis monstros que cruzam seu caminho. A gata usa diversos tipos de armas para combater as tais NMCs. Grandes ou pequenas, nenhuma delas escapa da mira de Aya!

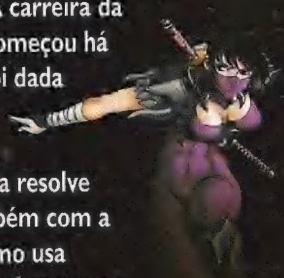


CLAIRE REDFIELD, A UNIVERSITÁRIA DE RE

A destemida Claire quer, a todo custo, encontrar o irmão Chris Redfield, sumido desde *Resident Evil 1*. A primeira aparição da gata foi em 1997, em *Resident Evil 2*, quando ela ficou presa em Racoon com o novato Leon. Depois de conseguir uma pista do irmão, Claire escapou da cidade e foi para Paris, onde se infiltrou na fábrica da Umbrella Corporation. Só que a musa foi descoberta e presa numa pequena ilha da América do Sul. Na versão *Code: Veronica*, a heroína tem de escapar da ilha e resgatar seu irmão. Apesar de ser uma universitária de 19 anos, Claire sabe manejar armas muito melhor que a maioria dos homens por aí. Ah! E ela adora motocicletas!

TAKI: INOFENSIVA À PRIMEIRA VISTA

Taki, a ninja de *Soul Calibur*, tem 25 anos. A carreira da moça no mundo dos games (e da moda!) começou há mais ou menos quatro anos, quando a ela foi dada a missão de matar Rekki-Maru, um fugitivo de seu clã que estava atrás da espada Soul Edge. Como Taki não está de brincadeira, ela resolve acabar não somente com o fujão, mas também com a tal espada tão cobiçada pelos homens. Como usa apenas uma pequena catana, a lutadora pode parecer inofensiva. O que os inimigos não esperam é que uma gata como Taki pode utilizar tão bem seus chutes!



A SENSUALIDADE DE SOPHITIA ESTÁ À MOSTRA

A grega Sophitia Alexandra tem 21 anos. Sua missão, dada pelos deuses, também é recuperar a Soul Edge – uma espada mágica que tem um poder maléfico – e destruir a alma nela escondida. A gata usa uma Short Sword e um escudo, e seu golpe que mais chama atenção é uma joelhada que, para os homens, pode ser mais em baixo! A sensualidade de Sophitia é bem explorada no jogo, tanto que é possível mudar a cor da calcinha dela em *Soul Calibur*.

RINOA: UMA GATA SENTIMENTAL E ESQUENTADINHA

A delicada Rinoa Heartly tem 17 anos. Espirituosa, a gata de *Final Fantasy VIII* fala tudo o que está sentindo e não tem vergonha de declarar seus sentimentos. Apenas uma pessoa como ela poderia derreter o coração de pedra de Squall, seu grande amor. Rinoa tem um cachorro de estimação chamado Angelo, que a ajuda durante as batalhas. A heroína usa como arma a Blaster Edge, uma espécie de bulmerangue com lâminas. Por ser um tanto impulsiva, ela se mete em muitos problemas, e Squall sempre tem de salvá-la. Ter uma gata como Rinoa dá muito trabalho, mas vale a pena, não é?

TINA ARMSTRONG: A LOIRA COM SEIOS FARTOS

Loira, com seios fartos e 22 aninhos, Tina Armstrong teria tudo para ser modelo, atriz de novela ou apresentadora de TV. Mas a "tchu tchuca" escolheu mesmo ser praticante de luta livre! E mais: ela quer se tornar mais popular ainda vencendo o torneio de *Dead or Alive*! Treinada pelo próprio pai, Bass, Tina tem como especialidade imobilizar os inimigos e também arremessá-los para longe. Além das madeixas loiras, a gata também tem um visual moreno. Só que isso é só um detalhe: o difícil mesmo é resistir às suas curvas!

JOANNA DARK, UMA MULHER TIPO "PERFECT", DISCRETA E INDEPENDENTE!

Jovem de 23 anos, a sensual Joanna Dark é a agente número 1 do Carrington Institute. Ela ganhou nota máxima em todos os treinamentos, causando inveja nos agentes mais experientes. A gata usa qualquer tipo de arma e também é especialista em camuflagem e em alta tecnologia. No ano passado, em *Perfect Dark*, Joanna encarou sua primeira grande missão. Até então, os conhecimentos da agente, treinada em laboratório, eram apenas teóricos. Diferente de Lara Croft, Joanna não faz muito a linha sex symbol. Ela é bem mais discreta e explora pouco suas belas curvas em serviço.

REGINA, A RUIVA EXPERIENTE E CALCULISTA

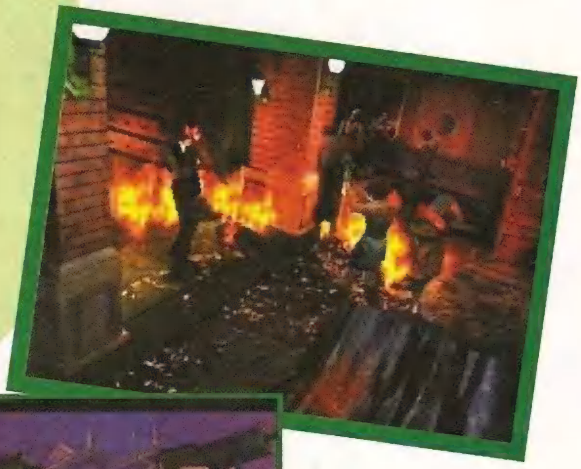
Regina, a caçadora de dinossauros de *Dino Crisis*, é ruiva e tem 23 anos. Sua experiência conta muito na hora da ação: ela consegue sair de situações quase desesperadoras com calma e frieza. Líder da T.R.A.T., Regina é especialista em infiltração, espionagem e exterminação. Devido ao seu sucesso na captura do cientista louco Dr. Kirk, em 1998, ela foi novamente designada para desvendar o mistério da ilha dos dinossauros, que envolve um distúrbio temporal.

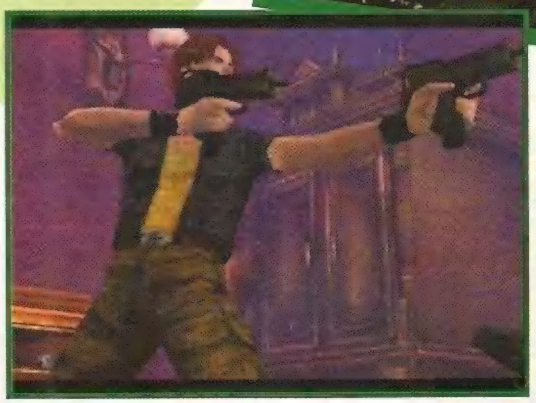
A MODERNINHA ULALA É A MUSA MAIS RECENTE DO MUNDO VIRTUAL

Ulala, repórter de 22 anos de *Space Channel 5*, é a mais nova musa eleita pelos leitores, cronologicamente falando (ela veio ao mundo virtual em 2000). Ela vive no ano de 2499 e faz de tudo para obter o maior número de pontos de audiência possível. Além de dançar e informar o telespectador, Ulala também acaba com uns alienígenas para quebrar a monotonia. Tudo ao mesmo tempo! Sua principal concorrente não é Lara Croft ou Jill Valantine, como muitos poderiam imaginar. Na verdade, Ulala está preocupada com a popularidade de Pudding, repórter do canal 42. Charmosa, Ulala é a mais nova gata virtual criada pela Sega e já deu muito Ibope no mundo dos games.

RESIDENT EVIL:

Para comemorar o aniversário da série, que já vendeu quase 20 milhões de cópias em todo o mundo, a Capcom está lançando no Japão um kit com novas e antigas versões; nos Estados Unidos, a empresa vai lançar Resident Evil Code: Veronica Complete Edition para PlayStation 2 e Dreamcast





Acima, uma das cenas de Resident Evil 3: Nemesis; ao lado, Steve, um dos personagens do antigo Code Veronica, game exclusivo do Dreamcast

Um dos maiores sucessos da história da Capcom e do mundo dos games – com quase 20 milhões de cópias vendidas –, a série *Resident Evil* está completando cinco anos. Em comemoração, a empresa está lançando um pacote especial que traz as três primeiras versões da série para PlayStation, o novo *Code Veronica Complete* para PlayStation 2, um CD demo do jogo *Devil May Cry* – também para PS2 –, além de um DVD recheado de informações sobre o título. O pacote Nightmare Returns vem numa maleta que inclui ainda alguns brindes, como chaveiros e cadernos. Os fãs da série só podem adquirir o especial no Japão, e por um preço nada animador: o equivalente a R$ 494. Nós, mortais do Ocidente, teremos de nos contentar com apenas uma dessas novidades: o jogo *Resident Evil Code: Veronica Complete Edition*, que será lançado tanto para o PlayStation 2 como para o Dreamcast. As duas versões devem chegar em julho aos Estados Unidos. Na pele de Claire, você terá de procurar seu irmão Chris, capturado por membros da Umbrella Corporation, numa ilha repleta de monstros aterrorizantes! Além dos gráficos aprimorados, o jogo deve trazer mais de 10 minutos de novas cenas, muitas delas produzidas em computação gráfica. Outra novidade é que o vilão Wesker ganhará mais destaque nessa versão. As próximas investidas da Capcom na série são os futuros *Resident Evil Zero*, para N64, e *Resident Evil 4*, para PlayStation 2, que deverão chegar ao mercado ainda neste ano. *Resident Evil Zero* narrará acontecimentos anteriores aos do primeiro *Resident*. Os personagens confirmados são Rebecca Chambers, médica da equipe Bravo, e Billy Cohen, um ex-militar fugitivo da prisão. Você poderá jogar alternadamente com ambos os personagens e compartilhar itens entre eles. Segundo a Capcom, a nova versão do N64 será a mais difícil da série.

Claire e Wesker, personagens do novo Resident Evil Code: Veronica Complete Edition

COMO TUDO COMEÇOU

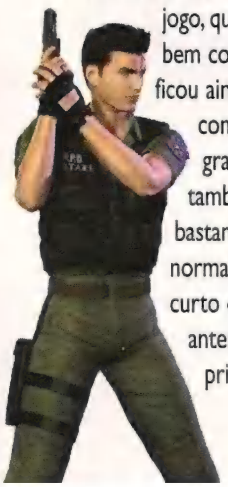
A história de *RE* teve início em 1996, quando o diretor da Capcom, Shinji Mikami, lançou o primeiro game. *Resident Evil*, concebido inicialmente como um jogo de tiro em primeira pessoa, estreou no PlayStation e no Saturn. O título foi responsável pela criação de um gênero totalmente novo no mundo dos games (com uma certa dose de inspiração em *Alone in the Dark*, do PC), conhecido pelos americanos como "survival horror", que depois ganhou vários seguidores, como *Silent Hill*, *Countdown Vampires*, *Galerians* e *Dino Crisis*. Entre as novidades que o jogo trazia estavam cenários bem detalhados, som com qualidade de cinema e uma história envolvente. Isso sem contar as cenas capazes de assustar qualquer marmanjão! A fórmula deu certo. Uma das provas do sucesso de *Resident Evil* é a presença da gata Jill Valentine em *Marvel vs Capcom 2*, garantindo seu lugar no hall da fama dos personagens da Capcom.

CINCO ANOS DE TERROR!

A HISTÓRIA E SUAS CONTINUAÇÕES

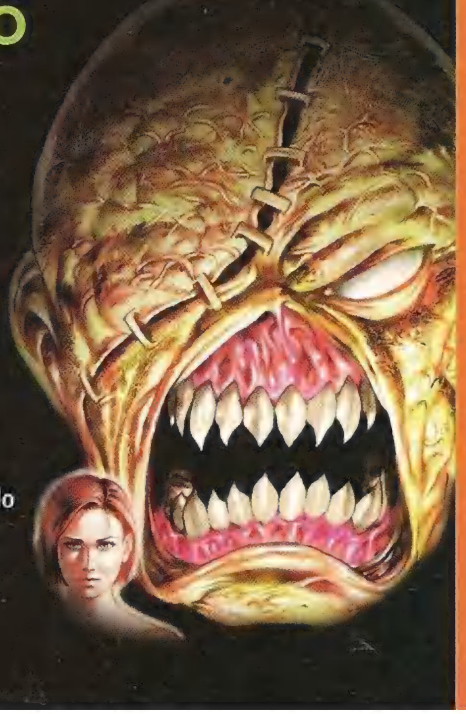
No primeiro *RE*, de 1996, terríveis monstros invadem Raccoon City, e a equipe de resgate Bravo Team é enviada às montanhas para investigar estranhos acontecimentos. Mas a turma tem problemas e perde o contato com a base. Então outra equipe, a Alpha, é enviada para o resgate. Chegando lá, os agentes são recebidos por cães assustadores, que os perseguem até uma mansão. É aí que a aventura começa. Na pele de Chris Redfield ou Jill Valentine, você enfrenta monstros, desvenda os mistérios que envolvem a Umbrella Corporation e resolve enigmas. Em 1997, a Capcom americana chegou a lançar a versão Director's Cut do primeiro jogo, mas ela trouxe poucas novidades. No ano seguinte, porém, a softhouse lançou *Resident Evil 2*, considerado por muitos o melhor game da série. O jogo trouxe grandes inovações. A primeira delas foi no campo visual: os personagens ficaram mais detalhados, e as animações, mais suaves. Outra vez, você pode escolher entre dois personagens: Claire, irmã de Chris (do primeiro jogo), e Leon. Eles contam com armas e itens diferenciados e, apesar de terem CDs próprios de jogo, suas histórias estão bastante relacionadas. Na trama, Leon faz parte do departamento de polícia de Raccoon City e precisa investigar a misteriosa Umbrella Corporation. Já a gata Claire está à procura de seu irmão desaparecido. No ano passado, o Nintendo 64 também ganhou uma versão de *Resident Evil 2*, só que ela deixou muito a desejar, principalmente na parte visual. Mas vamos voltar ao ano de 1999, quando foi lançada a versão *Resident Evil 3: Nemesis*. A primeira metade do jogo acontece antes dos eventos da segunda versão, enquanto a segunda parte se passa depois disso tudo. O enredo do jogo, que já era bem complexo, ficou ainda mais complicado. O grau de dificuldade também aumentou bastante no modo normal. *RE 3* é mais curto que as versões anteriores, principalmente por trazer apenas uma personagem, a musa Jill Valentine. Algumas das novidades são a adição da mira automática e do minigame Mercenaries, que é destravado assim que você termina a partida principal. A terceira versão começa com Jill em Raccoon City, na mesma época da história de Claire e Leon em *RE 2* (lembre-se de que a primeira parte começa antes de *RE 2*!). A gata tem de provar que a Umbrella Corporation está por trás de um terrível vírus espalhado pela cidade e, de quebra, escapar da monstruosa criatura Nemesis. Em 2000, foi a vez de o Dreamcast ganhar uma versão exclusiva do jogo que fazia tanto sucesso no PlayStation. *Resident Evil Code: Veronica*, o quarto game da série, utiliza muito bem o poder do Dreamcast e tem os melhores e mais detalhados gráficos da série até hoje, além de CGs incríveis! Com jogabilidade similar à de *RE 2*, o jogo traz novamente dois personagens, Chris e Claire Redfield. A história é mais um flashback: três meses antes dos acontecimentos da segunda história, Claire está à procura de seu irmão desaparecido. Capturada pela Umbrella, nossa heroína vai parar numa ilha deserta, repleta de monstros.

À esquerda, Jill em Resident Evil Zero, futuro título do N64; abaixo, Leon em RE 2



O FILME BASEADO NA SÉRIE

O filme *Resident Evil: Ground Zero*, baseado na famosa série da Capcom, tem estréia programada para 26 de outubro de 2001. Apesar do curto orçamento – foram apenas US$ 40 milhões, os produtores conseguiram confirmar a gata Milla Jovovich (a alienígena de *O Quinto Elemento*) no papel principal. As filmagens de *RE* começaram em fevereiro deste ano, sob o comando do diretor e roteirista Paul Anderson (o mesmo de *Mortal Kombat*). Em 1998, o cineasta George Romero havia sido contratado para escrever o roteiro e dirigir o filme, que seria lançado na mesma época do terceiro jogo da série, *Resident Evil 3*. Só que o script do cara foi vetado e, por isso, a idéia demorou para sair do papel.

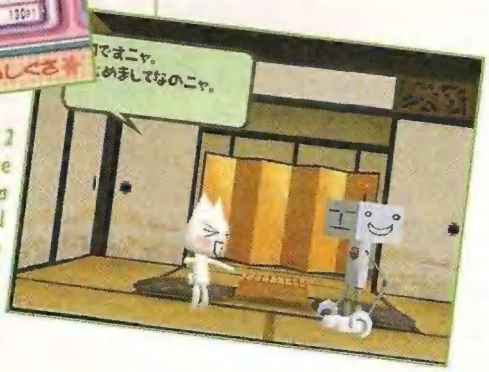


PLAYSTATION NEWS

Sony faz planos nada modestos para o ano fiscal de 2001, que começa agora

Finalmente a tradicional imagem do PSOne conectado a um celular será realidade

A Sony está com a corda toda! Depois de descolar uma grande oportunidade para abocanhar uma importante fatia do mercado dos 128 bits, com o fim do Dreamcast, a empresa elaborou planos nada modestos para o ano fiscal de 2001, iniciado agora em abril. Segundo ficou decidido no PlayStation Meeting 2001 – reunião realizada no final de fevereiro, em Tóquio, para estabelecer as metas da SCE (Sony Computer Entertainment) até março do ano que vem –, a empresa pretende esquecer os muitos problemas de produção que o PlayStation 2 enfrentou desde seu lançamento, há um ano. A Sony decidiu acelerar a produção do 128 bits, na intenção de alcançar a marca de 20 milhões de unidades disponíveis até o início do próximo ano. Durante esse período, a previsão é de que 370 jogos para o PS 2 sejam lançados somente no Japão. O grande destaque do PlayStation Meeting 2001 foi a confirmação da parceria da Sony com a NTT DoCoMo, que vai possibilitar a conexão dos consoles PlayStation aos aparelhos celulares com tecnologia IMode (espécie de WAP japonês) dessa empresa. O cabo SCPH-10180k, que permite tal conexão aos celulares IMode da série 502i e 503i, foi lançado no finalzinho de março, por um preço de 3.500 ienes (o equivalente a US$ 30). Essa conexão garantirá facilidades como a visualização do conteúdo do IMode numa televisão comum e o armazenamento de dados – como números de telefone e e-mails – em Memory Cards do PlayStation. Assim como o PSX e o PSOne, o PS2 também pode ser conectado aos celulares e à Internet móvel da NTT via banda estreita. No dia 19 de abril, serão lançados dois games compatíveis com a nova tecnologia. Um deles, o *Check-i-TV*, é para PlayStation 2 e custa 2.800 ienes (cerca de US$ 24). O outro é *Imode mo Issho: An Additional Disc for Dokodemo Issho*, para o PSOne.



Games para PS 2 (acima) e PSOne compatíveis com a Internet móvel serão lançados em 19 de abril

Z.O.E. ganha edição especial no Japão

A Konami está disponibilizando no Japão uma edição especial (e limitada) de *Zone of the Enders*. O jogo vem em uma caixa cheia de surpresas. A primeira delas é um livro que traz as artes finais e os esboços dos personagens do futuro anime japonês, baseado no game. Entre as 160 páginas do livro, estão também as ilustrações feitas pelos designers para o próprio jogo. Dois discos completam a coleção. Um deles traz a trilha sonora do game e o outro um DVD contendo cenas do futuro anime. O DVD de Z.O.E. tem também uma prévia de *Metal Gear Solid 2*.

Onimusha é o jogo mais vendido do PS2

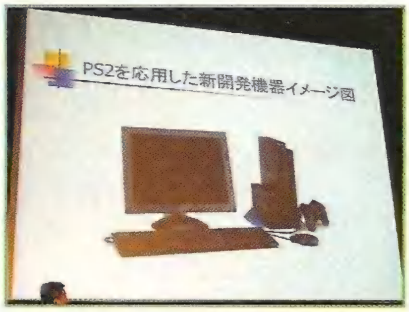
Do dia de seu lançamento no Japão, em 25 de janeiro, até 9 de fevereiro, *Onimusha* vendeu mais de 860 mil cópias. O recorde anterior era de *Ridge Racer V*, da Namco, que até dezembro do ano passado já tinha 780 mil cópias no mercado japonês. Se *Onimusha* continuar nesse ritmo, deverá alcançar rapidamente a marca de 1 milhão de unidades vendidas. Para o lançamento do jogo nos EUA, em 15 de março, a Capcom colocou à venda mais de 400 mil cópias. Mas os resultados ainda não foram divulgados.

Square adia FF II para o Wonder Swan Color

A Square adiou a data do lançamento japonês de *Final Fantasy II* para o Wonder Swan Color. O jogo, que deveria estar disponível desde março, chegará às prateleiras orientais somente a partir do dia 3 de maio. O preço sugerido é de 5.800 ienes (o equivalente a US$ 50). A Square pretende lançar também *Final Fantasy III* e *IV*, *Secret of Mana*, *Front Mission* e *Wild Card* para o novo portátil, resultado de uma parceria entre Bandai e Sony.

Austin Powers só chega em 2002

O jogo baseado no filme *Austin Powers*, que está sendo produzido pela Take-Two Interactive, teve seu lançamento estrategicamente adiado para 2002. O game, que seria lançado em setembro, deve sair junto com o terceiro filme da série, previsto para chegar aos cinemas no ano que vem.



O sistema básico da futura rede do PS 2 já está pronto: o 128 bits deve entrar com tudo na web ainda em 2001

E A REDE DO PS 2, SAI OU NÃO?

A Sony do Japão anunciou também em que pé que está o andamento da futura rede do PlayStation 2. A companhia já desenvolveu o sistema necessário para que as empresas comecem a trabalhar em seus futuros projetos online para o console 128 bits. O novo sistema começará a ser distribuído a partir de julho. Além da SCE, outras empresas do grupo Sony irão trabalhar na futura rede: a PlayStation.com (Japão), a Sony Finance International e a Sony Communication Network. Com todo esse apoio, o PlayStation 2 promete entrar com tudo na rede ainda em 2001. Também em julho, deverá ser lançado o Hard Disc Drive do PlayStation 2. Ele terá 40 GB de espaço e uma interface de 100 Mbps, que vai permitir que as informações fluam com extrema facilidade em conexões de banda larga.

SONY, SEGA E NAMCO JUNTAS!

Sony e Sega sempre foram rivais em relação aos seus consoles. Já a Sega e a Namco também batiam de frente quando o assunto era arcade. Agora as três empresas estão unindo forças para criar a rede do PlayStation 2. Tanto que a Sega e a Namco já receberam um novo tipo de PlayStation 2, compatível com banda larga. A máquina é baseada no console comum, porém conta com mais memória, além de um Hard Drive. As duas ex-concorrentes já estão trabalhando no desenvolvimento de jogos para a nova tecnologia. O serviço deverá estar disponível no Japão no final de 2001, mas a previsão é de que alcance o país inteiro somente em 2002.

ONDE COMPRAR O PS 2 NO BRASIL

O preço do PlayStation 2 aqui no Brasil baixou bastante desde que o console foi lançado no Japão, há pouco mais de um ano. Confira a seguir a lista dos melhores lugares para você comprar seu 128 bits*:

Point Games	(0xx19) 3232-5488	R$ 990
Rock Laser Games	(0xx11) 6954-4332	R$ 1.000 **
Câmara Games	(0xx11) 228-0822	R$ 1.000
Virtual Gamers	(0xx11) 5651-5236	R$ 1.000
Bits Games	(0xx31) 3271-9537	R$ 1.000
Play Shop	(0xx13) 3289-1098	R$ 1.050 ***
Game Over	(0xx11) 3998-9278	R$ 1.100
MultiGames	(0xx11) 6941-9957	R$ 1.100
Sat Games	(0xx11) 3842-7185	R$ 1.140
Dragoon Games	(0xx11) 3846-1470	R$ 1.170
World Games	(0xx15) 234-1584	R$ 1.200 ***
Time Game	(0xx11) 6251-1698	R$ 1.200
Wave Games	(0xx11) 5541-8066	R$ 1.250 **
Ex Pro Games	(0xx11) 208-3033	R$ 1.250
CasCell	(0xx13) 3361-8383	R$ 1.400
Virtual Net Games	(0xx41) 339-5404	R$ 1.500
Nika's Games	(0xx11) 3975-2737	R$ 1.600
Brinquedos Laura	(0xx11) 5182-6943	R$ 1.690 ***

* cotação feita no início de março ** em 2 vezes sem juros *** em 3 vezes sem juros

Agenda de lançamentos PlayStation 2

Jogo	Gênero	Data
Tokyo Xtreme Racer 2	Corrida	25/04
Cool Boarders 2001	Esporte	Abril
Roadster Trophy	Corrida	Abril
Herdy Gerdy	Ação	16/05
Jungle Book	Ação	16/05
Project Eden	Ação	16/05
Giants: Citizen Kabuto	Ação	24/05
Champs F1 Racing	Esporte	Maio
Commandos 2	Estratégia	Maio
Gauntlet: Dark Legacy	Ação/RPG	Maio
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Ação	Maio
Portal Runner	Ação	Maio
Red Faction	Estratégia	Maio
Star Wars: Super Bombad Racing	Corrida	Maio
Ultimate Sky Surfer	Esporte	Maio
World Destruction League: War Jetz	Ação	Maio
Top Gun	Simulador	Junho
Clive Barker's Undying	Ação	Junho
Ephemeral Fantasia	Ação	Junho
Lotus Challenge	Esporte	Junho
Seven Blades	RPG	Junho
The World Is Not Enough	Ação	Junho
Bloody Roar 3	Luta	Julho
Carrier	Ação	Agosto
F1 Racing Championship	Esporte	Agosto
Baldur's Gate	RPG	Setembro
Barbarian	Ação	Setembro
Beast Wars	Ação	Setembro
Final Fantasy X	RPG	Setembro
Final Fantasy XI	RPG	Setembro
Forces of One	Ação	Setembro
Run Like Hell	Ação	Setembro
GTA 3	Ação	Setembro

Jornalistas testam Armored Core 2 online no Japão

O jogo *Armored Core 2: Another Age* pode ser o primeiro jogo online da From Software para o PlayStation 2. Em uma entrevista coletiva realizada pela empresa no Japão, os jornalistas puderam jogar uma versão online do game em 128 bits equipados com modem. *Armored Core 2: Another Age* será lançado agora em abril, mas a versão online deve demorar um pouco mais.

Agenda de lançamentos PlayStation

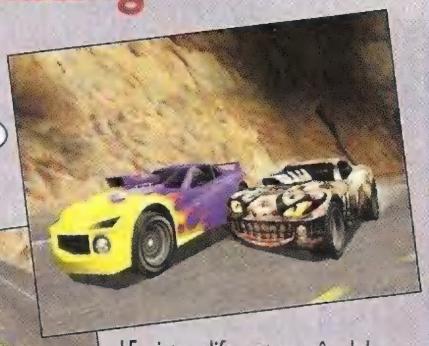
Jogo	Gênero	Data
Digimon World 2 (americano)	RPG	Abril
Kasparov Chess	Esporte	Abril
Simpsons Wrestling	Luta	Abril
World Destruction League: War Jetz	Ação	Abril
Alone in the Dark 4	Ação	15/05
Inspector Gadget	Ação	16/05
Mat Hoffman's Pro BMX	Esporte	16/05
Roswell Conspirancies	Ação	17/05
V.I.P.	Ação	17/05
Batman: Gotham City Racer	Corrida	Maio
Buffy the Vampire Slayer	Adventure	Maio
Planet of the Apes	Ação	Maio
Point Blank 3	Tiro	Maio
Arc the Lad Collection	RPG	Junho
Looney Tunes Sheep Raider	Ação	Junho
Time Crisis Project Titan	Tiro	Junho
World's Scariest Police Chases	Ação	Sem previsão
X-Men: Mutant Wars	Ação	Sem previsão

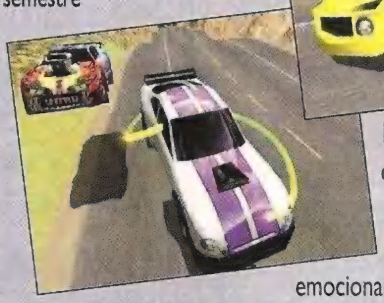
PLAYSTATION
PRÉ-ESTRÉIA

Rumble Racing

ELECTRONIC ARTS
Corrida
Disponível no 1° semestre

PlayStation 2





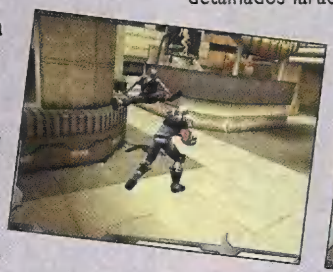
Em **Rumble Racing**, o que mais impressiona é a velocidade. A jogabilidade é parecida com games como **Vigilante 8** e **Twisted Metal**, só que você poderá escolher entre 35 veículos, incluindo caminhões, minivans, modelos esportivos e clássicos, e até alguns futuristas. São 15 pistas diferentes, três delas dedicadas a manobras radicais. O novo título da EA conta ainda com replay das partes mais emocionantes, comentários ao longo das corridas e quatro modos de jogo: Single Race, Championship, One-on-One e Stunt.

Hidden Invasion

CONSPIRACY ENTERTAINMENT/ TOKA
Ação
Disponível em abril

PlayStation 2

Hidden Invasion é uma história de ficção científica em que você será membro de uma equipe especial destacada para investigar a cena de um crime. Só que por trás do caso há uma terrível conspiração alien, cuja intenção é invadir e dominar a Terra. Pra impedir que isso aconteça, você terá de enfrentar diversos adversários com armas superpoderosas, em fases bem diversificadas. Os controles do jogo são simples, e os bons gráficos e os personagens detalhados farão você entrar de vez no clima!



Gunslinger

ACTIVISION
Ação
Disponível no1° semestre

PlayStation 2

Gunslinger é um game de ação que mistura elementos de RPG e oferece muitas possibilidades. No Velho Oeste, você será um pistoleiro a la Clint Eastwood, que pretende se vingar de um homem bastante poderoso. Conforme seus diálogos, atos e decisões ao longo da história, você vai criar uma boa ou uma má reputação. Só que ela poderá ser mudada posteriormente, conforme suas ações. Você vai contar com uma grande variedade de armas dos tempos dos caubóis e encontrar os mais diferentes personagens. Isso tudo durante as mais inesperadas missões!

King's Field IV

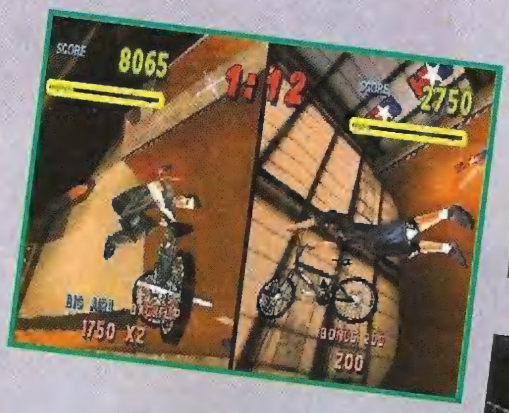
FROM SOFTWARE
Adventure
Já disponível

PlayStation 2

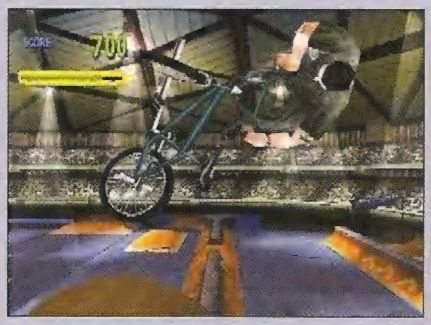
Depois de cinco anos afastada dos videogames, a série King's Field terá um retorno triunfal no PlayStation 2. Como a história dos três jogos anteriores teve fim em **King's Field III**, a nova versão vai trazer uma aventura totalmente diferente. Tudo acontece na Idade Média, quando uma equipe de exploração é enviada a uma misteriosa caverna encravada nas montanhas de um pequeno vilarejo. Sem querer, os caras acabam provocando uma catástrofe, que torna a área inabitável. Você, na pele de Icks, terá a missão de resolver esse problema e resgatar os possíveis sobreviventes. Para isso, poderá contar com muitas armas e magias.

Mat Hoffman's Pro BMX

ACTIVISION/RUNECRAFT
Esporte
Disponível em maio



Depois de muito atraso, **Mat Hoffman's Pro BMX** – previsto para ser lançado em novembro do ano passado – deverá chegar ao mercado agora em maio. Também publicado pela Activision, o game vai contar com a mesma engine com que foi criado o primeiro **Tony Hawk's Pro Skater**. Assim como no jogo do skatista, as fases são gigantescas, cheias de possibilidades para realizar diferentes manobras. A jogabilidade também é bastante parecida, já que o importante é fazer o maior número de combos que der. Cada um dos nove personagens (um deles é secreto) tem truques especiais, podendo realizar diferentes combinações. Em comparação com **Tony Hawk's**, **Mat Hoffman's** perde um pouco em relação aos gráficos. Quanto ao som, ele não fica atrás! O game da Activision também pode ser comparado a seu concorrente direto, **Dave Mirra**. As animações do novo jogo são mais suaves, mas **Dave Mirra** tem uma maior variação de movimentos. Apesar disso, os controles de **Mat Hoffman** são mais fáceis e acessíveis. Você poderá jogar em 12 fases diferentes. Três delas são em forma de competição, e nove trazem lugares secretos e novas áreas a serem exploradas. Entre os modos de jogo, é possível optar pelo o Carrer, no qual você deve alcançar a maior pontuação possível e pegar diversos itens para, assim, melhorar sua bike. Há também os modos Freestyle, Multiplayer e Course Editor. Neste último, você poderá montar sua própria pista, escolhendo entre mais de 100 objetos disponíveis.



PLAYSTATION 2

Uma das melhores versões da série espacial

Star Wars Starfighter **9.3**

LucasArts	Controle - requer treino	9
Ação	Diversão - combate espacial	9
1 Jogador	Gráfico - é laser pra todo lado	9
Memory Card	Som - cria o clima épico	10

DICA: para acertar um alvo que está se movendo rapidamente, não atire onde ele está. Procure mirar no ponto onde o inimigo vai estar quando o fogo chegar até ele

Por Chris Combo

Nem todos os jogos da série Star Wars são pérolas, mas a LucasArts ganhou uma reputação bem merecida pelos envolventes combates espaciais para PC. Felizmente, *Star Wars Starfighter* aterrissa no PS2 como um dos melhores títulos da companhia. Baseado na mesma época de *Phantom Menace*, *Starfighter* acompanha as aventuras de um grupo de tripulantes: Rhys Dallows, um pirata novato de Naboo; Vana Sage, um mercenário humano; e Nym, um pirata alienígena. Todos têm um rixa com a maléfica Trade Federation. Você jogará com todos os personagens, pilotando a nave de guerra de Rhys, o Guardian de Vana ou o Havoc de Nym. Cada uma das 14 missões abrem outro capítulo da história, até que o trio se encontra e une forças contra a Trade Federation. As missões variam de uma simples escolta à nave de Queen Amidala a um ataque no espaço para impedir a invasão maciça de Droids na base

DICA: em Secrets on Eos, o raio vermelho no céu leva diretamente à marca que você terá de destruir

DICA: para salvar a Queen em Royal Escort, velocidade é tudo. Abata os mercenários o mais rápido que puder!

DICA: se estiver sendo atingido diversas vezes, aperte R2 e gire a nave com o controle analógico direito

DICA: ao lutar com alvos distantes, segure R1 para aumentar a tela e melhorar sua visão

DICA: se o seu alvo não fica parado, use o analógico direito para posicionar a flecha que segue os alvos fora da tela. Então use o analógico esquerdo para trazer o alvo de volta à sua área de visão

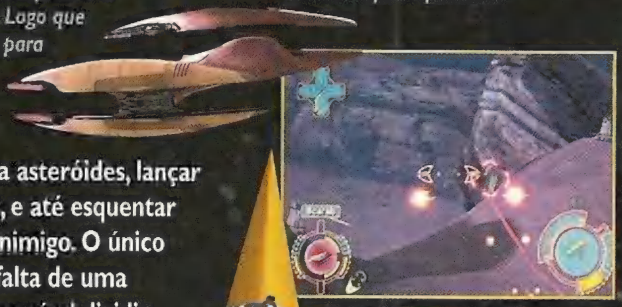
DICA: se a sua nave ficar de cabeça para baixo durante uma missão num planeta, aperte para baixo no controle analógico direito (o botão R3) para endireitá-la

Mission 7: Eye of the Storm

1 - A Mission 7 é a primeira fase realmente desafiadora de Starfighter, e esse guia irá ajudá-lo a tirar de letra as principais dificuldades. Logo que sua nave for lançada, vá para a direita para derrubar os dois primeiros Dropships

4 - Derrube os Scarab por alguns segundos até o canhão Inferno funcionar

7 - Volte rapidamente à base e elimine os Bombers restantes. A essa altura, Jenkins já terá chegado à nave e irá ajudá-lo no combate. Cuide dos tanques ATT que seguem para a base enquanto Jenkins se encarrega do resto



pirata de Nym. Você terá a oportunidade de lutar próximo a asteróides, lançar torpedos de prótons ou bombas, e até esquentar os canhões de laser na nave do inimigo. O único problema sério desse game é a falta de uma opção para multiplayer – não é possível dividir a tela para brincar com um colega. Além disso, completar as 14 fases não leva tanto tempo assim! Para compensar, cada missão tem três objetivos bônus. Uma vez que concluí-los, você destravará quatro níveis extras e algumas naves escondidas. Controlar as naves poderá ser difícil no começo, mas depois que você pegar o jeito dos controles a diversão é certa!

5 - Assim que Jenkins chamar pelo rádio, seu sistema de alvo irá mirar num grupo de naves de guerra fora da base. Vá até lá e elimine todas elas – é vital que Jenkins sobreviva para vencer essa fase

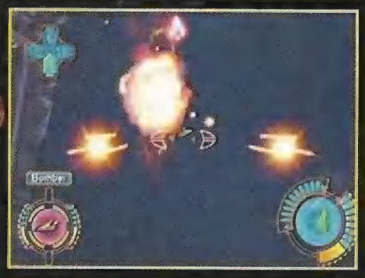
8 - Os tiros que vêm dos tanques são letais, portanto mantenha-se nas alturas e use bombas para destruí-los. Outra dica interessante: aumente a visão e utilize os lasers

2 - Mire num Dropship e ordene que seus Wingmen ataquem aquele alvo. Então mire no outro Dropship e derrube-o por conta própria

6 - Imediatamente depois disso, você receberá ordens para destruir um grupo de bombardeio. Ignore-o, localize os dois últimos Dropships (à esquerda dos Bombers) e detone-os antes que aterrissem

9 - Os tanques se aproximam pela falha nas paredes da cratera: fique de olho nela conforme o inimigo ataca com diversos grupos

3 - Ao lutar com Dropships, descarregue os dois lasers e as bombas simultaneamente. Depois que detonar o primeiro, ajude seus Wingmen a eliminar o outro



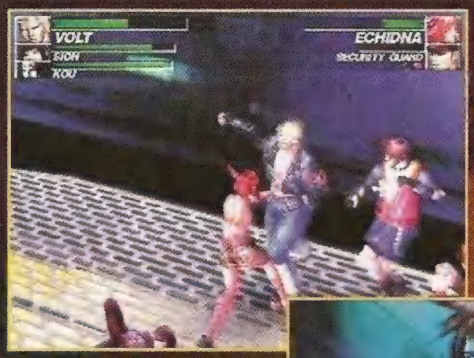
10 - Quando todos tiverem sido eliminados, ajude Jenkins a detonar os Bombers e acabe com os Scarabs restantes. Fique de olho nos Freighters para que eles não levem muitos tiros

PLAYSTATION 2

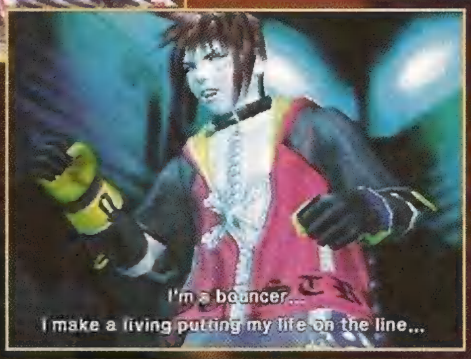
Square mistura porrada e uma história intrigante

The Bouncer **9.3**

SquareSoft	Controle - variado e eficiente 9
Luta/RPG	Diversão - nasce outro clássico 9
4 Jogadores	Gráfico - tem CGs fantásticas 10
Memory Card	Som - a trilha recria a trama 9



DICA: derrote o chefe principal primeiro para terminar uma briga em grupo rapidamente



Quem imaginaria que leões-de-chácara levariam o emprego tão a sério?

Por Baby Betinho

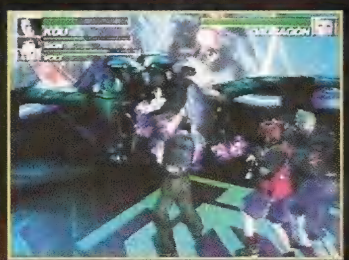
Para o deleite da galera que curte um bom jogo de briga, o esperadíssimo *The Bouncer* finalmente chegou ao PS2. Assim como *Final Fight*, o game combina uma grande variedade de movimentos com uma história excelente e um mundo visualmente deslumbrante. Você vai acompanhar três lutadores que testemunharam o seqüestro de uma amiga, Dominique, pelas forças especiais lideradas pela corporação Mikado Group. Conforme o progresso do jogo, você descobrirá que cada um dos três personagens tem algum envolvimento com a empresa. A história é contada com o uso de movies requintados como aqueles que tornaram a SquareSoft popular. E os gráficos e o design são tão bons que já viraram uma referência para os futuros títulos do PS2. Falando um pouco da ação, cada personagem tem mais de 15 movimentos únicos, que tiram proveito do sensível controle do 128 bits. A força com que você pressiona um botão determina a intensidade do golpe aplicado! Você também pode "comprar" golpes especiais, o que tornará seu repertório de combos bem extenso. A qualidade das vozes é muito boa e convincente para um jogo de briga. A música não fica atrás, pontuando bem os momentos de luta e as intrigas do roteiro. Outro destaque é o multiplayer, que permite que até quatro jogadores troquem bordoadas entre si.

DICA: ao lutar contra humanos e robôs ao mesmo tempo, derrube as pessoas primeiro

DICA: em sua primeira partida, use os pontos ganhos em Life, Power e Defense. Nos próximos jogos, monte seus ataques especiais

DICA: compre primeiro o Circular Uppercut de Kou. Com esse golpe você pode petecar seu inimigo até cinco vezes seguidas!

DICA: separe seu grupo, senão você correrá o risco de levar uma trombada de um colega que está sendo atacado



DICA: na última briga com Dauragon, você não poderá utilizar o Group Special Attack

AGORA VOCÊ NÃO É O ÚNICO HERÓI!

PHANTASY STAR ONLINE

- A MAIS FAMOSA SÉRIE DE RPG DO MUNDO!
- MODO DE JOGO ONLINE* E OFFLINE.
- BATA PAPO, TROQUE ITENS E INFORMAÇÕES!
- GRÁTIS UM DEMO DO SONIC ADVENTURE 2.
- REQUER O USO DO VMU

3x R$ 36,66

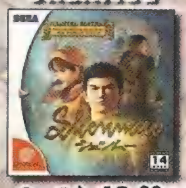
EXCLUSIVO: TAG DO PHANTASY STAR ONLINE!

"Entre no site www.dreamcast.com.br, digite a senha da promoção que está no seu Phantasy Star Online, preencha o formulário e receba em sua casa um exclusivo TAG do Phantasy Star Online. Totalmente NA FAIXA! Somente para os 500 primeiros compradores!

JET GRIND RADIO

3x R$ 33,33

SHENMUE



3x R$ 49,99

DEAD OR ALIVE 2

3x R$ 23,33

QUAKE III ARENA

3x R$ 33,33

LEGACY OF KAINE SOUL REAVER

3x R$ 33,33

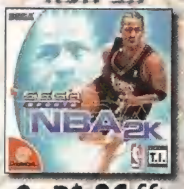
READY 2 RUMBLE

3x R$ 29,99

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE

3x R$ 26,66

NBA 2K



3x R$ 26,66

CONSOLE DREAMCAST

INCLUI CAMISETA EXCLUSIVA E FRETE GRÁTIS*

- Sonic Adventure
- Disco Demo
- Garantia de 1 ano.
- PAL-M
- Bivolt

3x R$ 233,00

OU EM 10x R$ 81,53

GRÁTIS SONIC ADVENTURE E CAMISETA EXCLUSIVA

CONTROLLER

3x R$ 39,99

VMU

3x R$ 50,00

RACING CONTROLLER

3x R$ 99,99

ARCADE STICK

3x R$ 99,99

TECTOY

SEGA

AIRFORCE DELTA

3x R$ 26,66

SEGA RALLY 2

3x R$ 23,33

VIRTUA STRIKER 2

3x R$ 26,66

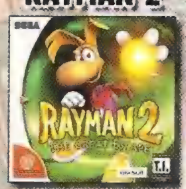
HYDRO THUNDER

3x R$ 26,66

BLUE STINGER

3x R$ 33,33

RAYMAN 2



3x R$ 33,33

SPEED DEVILS

3x R$ 29,99

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/dreamcast **(11) 4166-7777**

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO TS14A

Preços válidos até 30/04/2001 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso. - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito. *Modo Online requer console com modem.

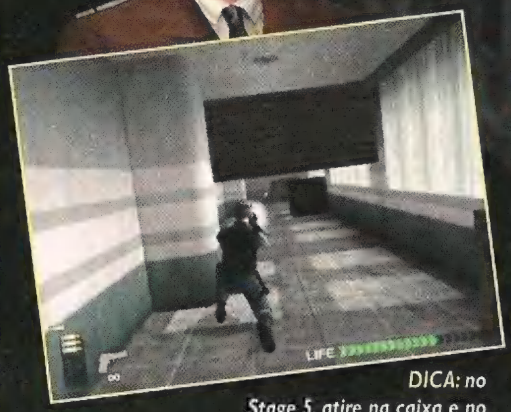
PLAYSTATION 2

Jean-Luc chega ao 128 bits com o jeitão do N64

WinBack: Covert Operations **7.0**

Koei	Controle - câmera confusa 7
Ação	Diversão - ação e espionagem 8
4 Jogadores	Gráfico - animação tem falhas 7
(com Multitap)	Som - músicas repetitivas 6

WINBACK
COVERT OPERATIONS



DICA: no Stage 5, atire na caixa e no guarda antes de passar pela porta de metal. Assim você evita ser cercado

GAMEPRO DIRETO DOS USA

Da GamePro

Para um console que é uma obra de arte, o PS2 está ficando com muitas "sobras". Dessa vez, o requentado é *WinBack: Covert Operations*, lançado anteriormente para Nintendo 64. O pior é que a versão 128 bits não apresenta muitas mudanças: o som e os gráficos continuam sem sal, e o controle desorienta qualquer um. O que salva é a jogabilidade viciante! A história é a seguinte: um grupo do mal assume o controle de um satélite que pode devastar grandes regiões da Terra. Caberá a você, Jean-Luc, deter os vilões. Sua primeira missão será fazer com que a porcaria da câmera lhe obedeça. Como o jogo tem visão em terceira pessoa e Jean-Luc geralmente fica na frente do que gostaria de enxergar, você provavelmente se sentirá num carrossel, pois terá de ficar girando, girando, girando a câmera para conseguir avançar. Não há comandos para saltar ou se movimentar para os lados olhando na mesma direção. Para compensar, *WinBack* oferece um movimento em que é possível saltar de trás de uma coluna e disparar. É divertido, mas seu inimigo terá de ficar parado, aguardando para levar uma bala. A inteligência artificial não é muito ativa. Na verdade, *WinBack* é uma espécie de jogo de xadrez com armas (metralhadora, pistola, lança-foguetes etc.), em que você terá de descobrir onde se esconder e como sair do ponto A para chegar ao B. Se você gosta disso, é bem provável que aprenda a manejar bem a câmera e se divirta. Apesar dos problemas, esse novo game da Koei deverá satisfazer quem procura uma boa mistura de ação e suspense.

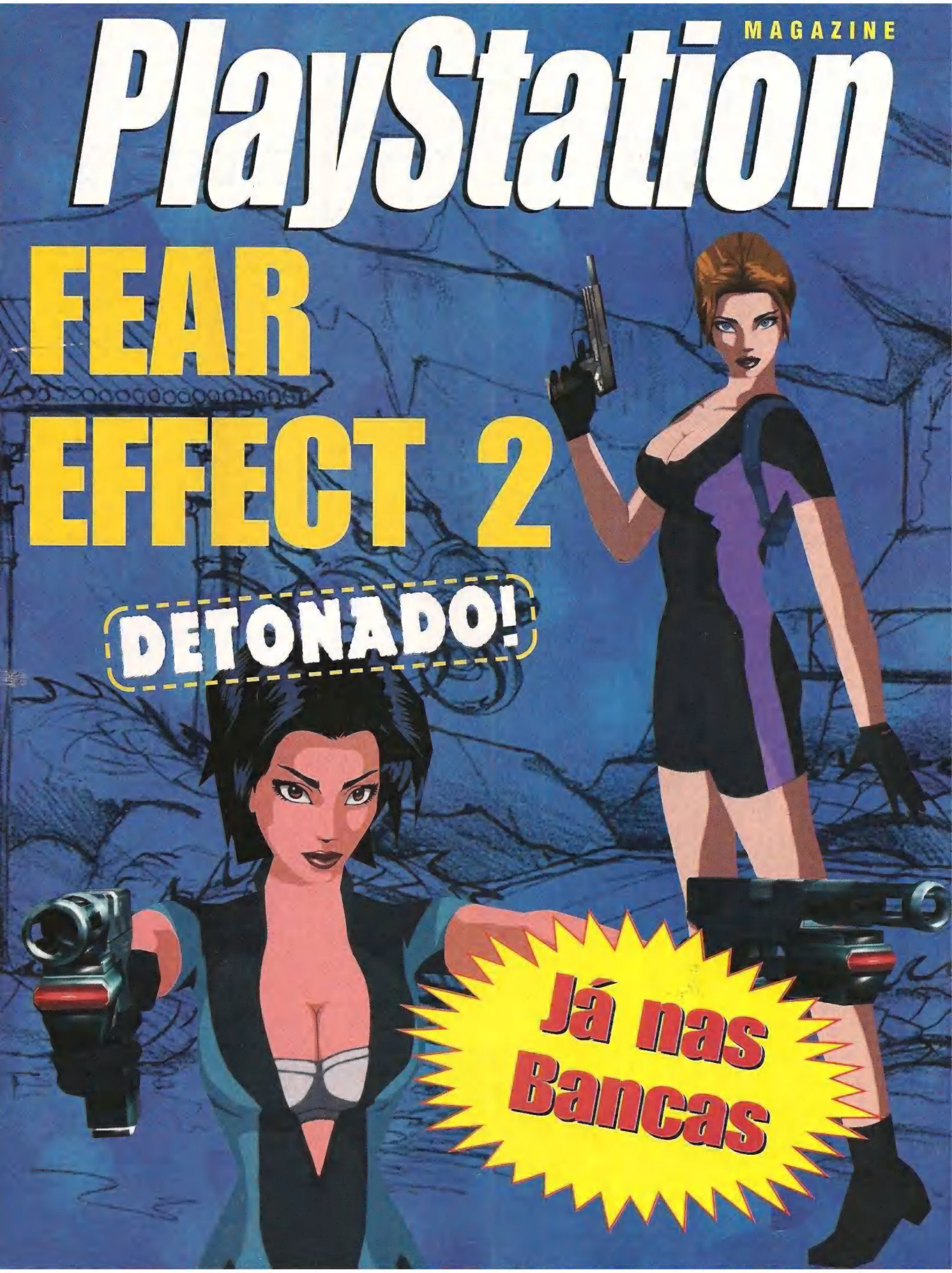
DICA: no Stage 6, na sala com a metralhadora presa no chão, atire na caixa que atrapalha seu caminho. Então prossiga pelo lado de fora da área

DICA: na sala com as correntes de carga, use as caixas como cobertura para derrotar os inimigos

DICA: como na versão do N64, você deverá se mover de fininho, escondendo-se atrás de caixas e paredes

DICA: seus inimigos ficam insensíveis por um instante depois de serem atingidos. Espere até que eles endireitem o corpo

DICA: ao enfrentar a primeira chefe, espere ela mudar de direção depois de disparar alguns tiros. Então mande bala!


PlayStation
MAGAZINE
FEAR
EFFECT 2
DETONADO!
Já nas
Bancas

PLAYSTATION

Mais um daqueles RPGs de achar cristais perdidos

Dark Stone 8.0

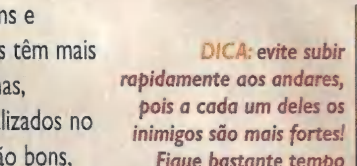
Delphine Software	Controle - responde bem 8
RPG	Diversão - tem muita leitura! 7
1 Jogador	Gráfico - castelos e dragões 8
Memory Card	Som - ilustra bem a época 9

DICA: *muito cuidado com as aranhas, pois elas podem envenená-lo! Caso isso aconteça, use a poção verde para curar-se*

DICA: *nessa parte, não acione todas as alavancas. Basta puxar a inferior da direita (indicada na foto) para abrir exatamente a porta que esconde o baú com a chave*

Por Marcelo Kamikaze

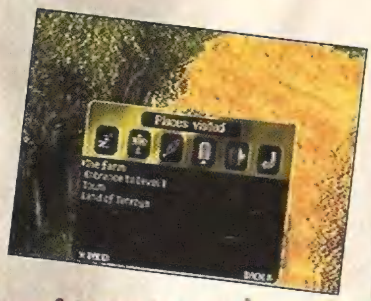
Dark Stone é um RPG que promete agradar, principalmente se você é fã do gênero! A história é bem interessante: o misterioso elemento Time Orb, formado por sete cristais, precisa ser recomposto. E essa missão ficará por sua conta! Isso mesmo: você terá de encontrar as sete peças que estão espalhadas pelas diversas fases, repletas de inimigos e itens! Assim que o Time Orb for reconstruído, você terá provado que é um grande guerreiro e poderá, assim, enfrentar o maior vilão do jogo, o dragão Draak. O jogo traz oito personagens, homens e mulheres, com dons e poderes diferenciados. Alguns têm mais habilidade na hora das batalhas, enquanto outros são especializados no uso de magias. Os gráficos são bons, mas a movimentação dos personagens, nem tanto! O som foi bem trabalhado e consegue traduzir muito bem o clima de aventura. Os controles não são difíceis, mas você precisará de um certo treino para não se confundir com os botões. O problema principal do jogo é o longo tempo de load: a cada mudança de fase (e também de cenário!), você terá de esperar um bocado. Isso acaba comprometendo um pouco a jogabilidade, mas quem curte o gênero vai se divertir mesmo assim!



DICA: *evite subir rapidamente aos andares, pois a cada um deles os inimigos são mais fortes! Fique bastante tempo num andar baixo para ganhar experiência e se dar bem no próximo nível*

DICA: *não perca muito tempo com esses esqueletos, pois eles usam escudos e defendem seus golpes. Espere ficar mais forte para enfrentá-los*

DICA: *não use a Healing Potion logo que ficar com pouca energia. Se estiver prestes a ganhar experiência, sua energia será completada, e você poupará uma poção*



DICA: *quando se perder durante o jogo, não se desespere. Aperte Start para ter acesso à opção Places Visited, assim você poderá voltar direto a todos os lugares que já foi*

DICA: *utilize a tocha para enxergar melhor em lugares escuros*

DICA: *essas fontes são muito úteis durante o jogo. A que libera fumaça azul enche a barra azul, da mesma forma que a vermelha completa a barra de cor correspondente. Guarde bem o local onde as fontes estão!*

PLAYSTATION

Um game de luta com clima do filme Mad Max

Fist of the North Star 8.3

Bandai	Controle - fácil e preciso	9
Luta	Diversão - muito sangue	8
1 Jogador	Gráfico - bem resolvido	8
Memory Card	Som - puro seriado japonês	8

Por Baby Betinho

Fist of the North Star, desenho animado japonês estilo **Dragon Ball**, virou um game de luta bem sangrento. Assumindo a pele do herói principal da história, você vai encarar uma aventura recheada de lutas violentas contra inimigos gigantescos e gangues da pesada! No modo Versus, é possível desafiar seus amigos para partidas um contra um. A jogabilidade é bem simples e fácil, sem muita complicação. Os gráficos não trazem muita inovação, mas cumprem seu papel. Já o som abusa dos diálogos (em japonês, lógico!). O grande defeito do game é que ele tem seqüências do desenho em excesso. Você mais assiste do que joga! Entre uma fase e outra, você é obrigado a ver uma animação bem longa, que reproduz a história do desenho. Se você não entende uma palavra em japonês, isso vai ser problema! Tirando esse detalhe, quem curte pancadaria vai aprovar **Fist of the North Star**. Você vai se sentir no clima do filme *Mad Max*, tá lembrado?

DICA: não perca tempo e energia com essas motos. Para eliminá-las de uma vez, sem perder muita energia, acerte voadoras nelas (→→ , □ + X)

DICA: quando algum inimigo golpeá-lo e você ficar caído no chão, aperte os botões de soco e chute (□ + X). Assim você vai levantar e dar uma giratória, acertando o cara em cheio

DICA: não tente acertar esse chefe grandão, pois não vai funcionar! O jeito é ficar fugindo e esperando a seqüência de socos aparecer para descer porrada

DICA: utilize bastante seus golpes especiais para tirar mais energia dos inimigos. Para isso, aperte os botões de soco e chute ao mesmo tempo (□ + X). Existem três especiais diferentes, de acordo com a situação (se você está correndo, andando ou parado)

DICA: quando aparecer essa tela, aperte os botões de acordo com a direção dos socos mostrados (↑ = △; → = ○; ↓ = X; ← = □)

DICA: quando enfrentar inimigos grandes como esse gordão, prefira lutar à distância, evitando dar somente socos para não comprometer muito sua energia

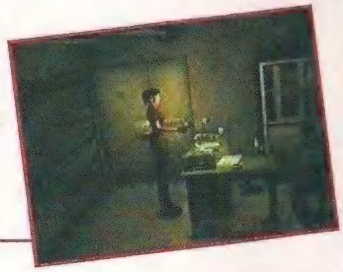
DICA: esse inimigo fica imbatível quando nervoso. Para detoná-lo, a única maneira é desviar de seus golpes e depois acertá-lo por trás

DICA: quando chegar a hora do braço de ferro, não se desespere com os botões! Basta apertar bem rápido todos eles, pois não existe uma ordem certa

DREAMCAST NEWS

Os melhores títulos e as piores gafes da história do bom e velho Dreamcast

Agora é fato: a Sega está mesmo deixando de produzir o Dreamcast para se dedicar exclusivamente ao desenvolvimento de jogos para outras empresas. Como o console, apesar de seu pouco tempo de vida (foram dois anos e alguns meses!), deu muita alegria para os fãs, vamos fazer um revival de sua história. O sucesso do Dreamcast começou logo na primeira leva de jogos, em 1998, com o lançamento do excelente *Sonic Adventure*. Apesar de alguns pequenos defeitos, o game apavorou a galera pela velocidade de seu processamento. Em seguida, vieram *Power Stone* e *Marvel vs Capcom*, da Capcom, dois jogos de luta espetaculares! Para quem não se lembra, o primeiro era um título de luta diferente, em que o jogador tinha uma grande liberdade de movimentos nos ambientes em 3D. Já o clássico *Marvel vs Capcom* era uma conversão perfeita do arcade, com um tempo de load quase imperceptível, o que não deixava a pancadaria esfriar entre uma luta e outra. Em 1999, o melhor jogo para Dreamcast foi *Soul Calibur*, uma obra-prima convertida com perfeição do arcade. A Namco soube como usar todo o poder gráfico do console da Sega e melhorou muito o visual do game. Se o Dreamcast já estava bem na foto, no ano passado ele deu show com seus títulos excelentes. A empresa que mais se destacou no 128 bits em 2000 foi a Capcom, que lançou logo no início de 2000 *Resident Evil Code:Veronica*. Lembra que muita gente acabou comprando o Dreamcast só por causa desse título? Tudo, incluindo cenários, monstros, personagens e as cenas de computação gráfica, ficou perfeito. *Marvel vs Capcom 2* também inovou: o sistema para obtenção de cenários, roupas e personagens secretos era feito por pontos. Mas alguns deles só podiam ser conseguidos no arcade e outros, no 128 bits. Fantástico, só que o mais sonhado game de luta ainda estava por vir: *Capcom vs SNK*, em que essas duas empresas rivais se uniram para fazer um tira-teima entre seus personagens. Nem é preciso dizer que o jogo ficou animal, com gráficos em 2D e cenários com efeitos nunca vistos até então! Ainda no gênero de luta, a Tecmo produziu outro sucesso, *Dead or Alive 2*, que trazia personagens muito caprichados e garotas com pouquíssima roupa! Entre os RPGs, os melhores foram *Grandia II* e *Skies of Arcadia*, ambos com enredos muito atrativos. No gênero de ação, *Quake III Arena*, da Activision, é o principal destaque. O game não ficou devendo nada à versão de PC: a jogabilidade e os gráficos são indênticos, e o console suporta quatro jogadores que podem ser conectados à rede. As softhouses



Soul Reaver 2 para o DC é cancelado

Um dos jogos mais esperados do Dreamcast para esse ano, *Legacy of Kain: Soul Reaver 2*, acaba de ser cancelado. Representantes da Eidos, responsável pelo desenvolvimento do game, disseram que o cancelamento foi devido ao fim da produção do console da Sega. Os fãs do game que esperavam ver mais um confronto entre Raziel e Kain poderão conferir isso na versão para o PlayStation 2, que ainda está de pé.

GD traz 12 clássicos do Mega e do DC

A Sega está prestes a lançar nos Estados Unidos um GD com 12 clássicos do Mega e do Dreamcast. O disco incluirá os jogos *Sonic The Hedgehog*, *Golden Axe*, *Shining Force*, *Streets of Rage 2*, *Collumns*, *Wrestle War*, *Vectorman*, *Phantasy Star II*, *Revenge of Shinobi*, *Virtua Cop 2*, *Sega Swirl* e *Altered Beast*. O preço da novidade ainda não foi confirmado.

Site oficial de Virtua Fighter 4 já está no ar

Já está no ar o site oficial de *Virtua Fighter 4*. Quem visitar o endereço *http://www.sega-rd2.com/vf4/index.html* poderá encontrar as últimas notícias sobre o jogo, cuja data de lançamento ainda não está definida. O site também possui informações sobre os personagens e fotos do jogo, que está sendo desenvolvido para a placa Naomi 2 (arcade) e para PlayStation 2.

Confirmado UFC 2 para Dreamcast

A Crave confirmou a continuação de Ultimate Fighting Championship para DC. *UFC 2*, previsto para ser lançado em junho, deve trazer o campeonato atualizado, com novos lutadores e golpes. Espera-se também que existam mais personagens secretos.

mandaram bem, mas quem fez mais jogos de sucesso para o Dreamcast em 2000 foi mesmo a Sega. Entre os títulos mais surpreendentes, *Shenmue* é o primeiro colocado. Considerado a obra suprema de Yu Suzuki, o adventure mistura muita interatividade, uma história sólida e elementos de ação e luta. Outros destaques da Sega são *Jet Grind Radio*, jogo muito criativo que retrata uma disputa entre pichadores; e *Ecco the Dolphin*, que traz as aventuras ecológicas do golfinho Ecco debaixo d'água. Na área dos esportes, o grande destaque da Sega foi a linha 2K1, cujos games – *NFL 2K1* (de futebol americano) e *NBA 2K1* – podem ser disputados online nos Estados Unidos, via SegaNet – o portal do Dreamcast lançado em setembro passado. No início de 2001, a Sega lançou mais dois títulos de arrasar – *Daytona USA 2001* e *Phantasy Star Online* –, e ninguém poderia supor que o console iria se aposentar tão logo! *Daytona USA 2001* traz o tradicional game de corrida dos arcades com retoque gráfico especial, além da possibilidade de jogar online. Já *Phantasy Star Online* inaugurou a era dos RPGs para consoles online: é possível jogar em cinco línguas diferentes e montar times com pessoas de várias partes do mundo.

TROFÉU ABACAXI

No geral, o Dreamcast teve mais jogos bons do que ruins, mas muita softhouse pisou na bola com a Sega! Vamos relembrar quais são os títulos que merecem o troféu abacaxi! Filme trash, jogo trash: isso é o que se pode falar de *Chef's Luv Jack* (game horrível com os personagens de *South Park*) e de *Evil Dead: Hail to King*. Este último pretendia concorrer com *Resident Evil*, mas passou longe! Os fãs de *Toy Story* também tiveram de engolir *Buzz Lightyear of Star Command*, jogo de ação sem atrativos e com jogabilidade irritante. Outro desastre: *Sengoku Turb*, que era para ser um RPG simples e divertido, ficou confuso, com jogabilidade esquisita e uma proposta gráfica que não agradou. A experiente Eidos pisou no tomate com *Urban Chaos*, game que tem ambientação escura demais, missões sem nexo e um controle pavoroso. Se os jogos já citados são ruins, um outro merece troféu abacaxi duplo: *Wild Metal*, que tem texturas lamentáveis e um manual confuso e superficial.

OS GAMES QUE AINDA ESTÃO POR VIR

Como você já deve estar sabendo, o Dreamcast ainda deverá ganhar mais de 100 jogos até o ano que vem. E o melhor: se as softhouses capricharem, esses games poderão integrar a lista dos melhores lançamentos do 128 bits até então! *Crazy Taxy 2* (*confira os detalhes do jogo na página 33*), *Legacy of Kain: Soul Reaver 2*, *Illbleed*, *Commandos 2*, *Stupid Invaders*, *Evil Twin* e *Spider-Man* serão algumas das novidades. *Capcom vs SNK 2* também está sendo produzido, mas ainda não se sabe se ele realmente sairá para o DC.

Os 10 melhores jogos do Dreamcast

1. Shenmue
2. Soul Calibur
3. Phantasy Star Online
4. Capcom vs SNK
5. Grandia II
6. Skies of Arcadia
7. Resident Evil Code: Veronica
8. Daytona USA 2001
9. Marvel vs Capcom 2
10. Virtua Tennis

Agenda de lançamentos

Jogo	Gênero	Data
Exhibition os Speed	Corrida	12/04
IHRA Drag Racing	Corrida	16/04
18 Wheeler: American Pro Trucker	Corrida	18/04
Floigan Brothers	Ação	18/04
Soldier of Fortune	Ação	18/04
Half-Life	Ação	27/04
Woody Woodpecker Racing	Corrida	Abril
Ooga Booga	Ação	05/07
Dragon Riders	Ação	16/05
Gorka Morka	Ação	16/05
Evil Twin	Ação	17/05
Legend of the Blademasters Shrapnel:	Ação	20/05
Urban Warfare 2025	Ação	20/05
Conflict Zone	Ação	30/05
Commandos 2	Estratégia	Maio
Crazy Taxi 2	Ação	Maio
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Ação	Maio
Sonic Adventure 2	Ação	Maio
Alone in the Dark 4	Ação	Junho
Heroes of Might and Magic	Estratégia	Junho
Outrigger	Ação	Junho
UFC		
Tropico	Ação	1° Semestre
Alien Ressurection	Ação	2° Semestre
Buffy: The Vampire Slayer	Ação	2° Semestre
Fortris	Ação	2° Semestre
Galleon	Ação	2° Semestre
Gorka Morka	Ação	2° Semestre
Mat Hoffman's Pro BMX	Esporte	2° Semestre
Rommate Novel: Ryouko Inoue	Ação	2° Semestre
S.W.A.T. 3	Ação	2° Semestre
Toy Racer	Ação	2° Semestre

Sega lança CD com as trilhas de Phantasy Star e Hundred Swords

Boa notícia para quem curtiu a trilha sonora de *Phantasy Star Online* e de *Hundred Swords*: agora você poderá ouvir em seu CD Player as músicas de ambos os jogos! A Sega está lançando no Japão um CD com as duas trilhas sonoras. *PSO* tem músicas eletrônicas com ar mais futurista, que podem se tornar cansativas para algumas pessoas. Já *Hundred Swords* tem baladas estilo as do filme *Coração Valente*. As músicas farão você se sentir um verdadeiro herói.

O misterioso K-Project é revelado

O mesmo time que fez *Space Channel 5* está trabalhando num game guardado a sete chaves. O *K-Project* mistura elementos dos gêneros musicais, de tiro e de ação. O sistema do jogo deve ser uma verdadeira salada, algo do tipo "movimentar-se, escutar a música e atirar no ritmo". O título será lançado para Dreamcast, mas a data ainda não foi definida.

DREAMCAST
PRÉ-ESTRÉIA

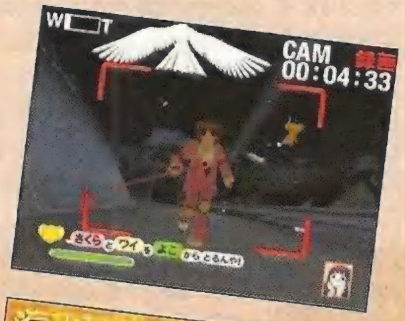
Floigon Brothers

SEGA/VISUAL CONCEPTS
Ação
Disponível em abril

Os protagonistas desse game são Hoigle e Moigle, uma dupla do barulho que vai viver altas aventuras. Os personagens são donos de um ferro-velho, alvo da cobiça do vilão Malodorous, que vai tentar a todo custo tomar o negócio de nossos amigos. Para isso, o malvado vai contar com a ajuda de seus comparsas, adoráveis gatinhos, já que Moigle adora esses animaizinhos. Você, como Hoigle, terá de convencer seu irmão a tirar os gatos e o vilão do caminho para que a paz volte a reinar no ferro-velho. O jogo não é longo, mas você vai encontrar muitos minigames e quebra-cabeças.

Card Captor Sakura: Tomoyo's Video War

SEGA/BANDAI
Simulador
Sem data prevista de lançamento



Baseado num desenho animado japonês, **Card Captor Sakura** traz personagens bem bonitinhos, só que numa história sem muitas surpresas, direcionada ao público infantil. Você será Tomoyo, um garoto que deve seguir a personagem Sakura ao longo de várias fases, tirando fotos dela em diversos ângulos diferentes. O jogo, no geral, é bastante simples, trazendo apenas alguns minigames. Antes de cada fase, você vai conferir uma pequena animação. Mas não espere muito realismo!

Net Golf

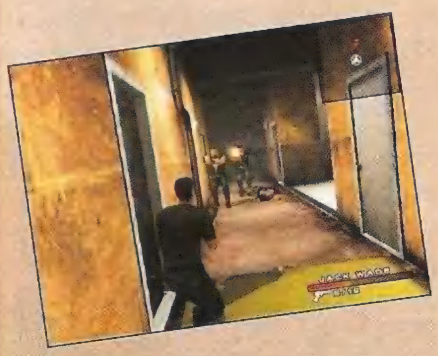
SEGA
Esporte
Sem data prevista de lançamento

Programado apenas para ser lançado no Japão, **Net Golf** é imperdível, mesmo para quem não tem muita afinidade com golfe. O jogo não é difícil! Com um pouco de treino, você vai ficar totalmente por dentro dos comandos e poderá fazer os melhores movimentos. **Net Golf** é altamente realista: a cada jogada, você tem de analisar bem as condições do terreno e do vento para controlar a força e a direção necessárias. Você também poderá escolher o taco de acordo com a situação. Mesmo sem a opção online, só disponível no Japão, o jogo diverte com os modos Tournament e para quatro jogadores.

Headhunter

SEGA/AMUZE
Ação
Disponível no 2° semestre

A história de **Headhunter** acontece no futuro, numa época em que o governo controla tudo e todos, com uma forte censura sobre a mídia. Você será Jack Wade, um cara contratado por uma rede anticrime, cujo objetivo é acabar com bandidos de cidade em cidade. A jogabilidade é bem parecida com a de **Metal Gear Solid**. Os inimigos foram programados com uma boa inteligência artificial, por isso dão um belo trabalho. A parte visual do game não deixa nada a desejar: os personagens estão bem detalhados, e os efeitos de luz e sombra são surpreendentes. Em **Headhunter**, a VMU é usada de uma maneira inteligente, para que seu personagem receba mensagens de bip.



Crazy Taxi 2

SEGA/HITMAKER
Ação
Sem data prevista de lançamento

Mesmo que a Sega esteja encerrando a produção do Dreamcast, ainda não é hora de aposentar seu console! Um dos jogos de maior sucesso do 128 bits, **Crazy Taxi**, ganhará em breve uma seqüência de arrepiar. **Crazy Taxi 2** vai trazer toda a ação e adrenalina do game original, além de muitas novidades. A versão vai ficar ainda mais viciante! A jogabilidade continua praticamente a mesma, só que agora conta com uma novidade: a possibilidade de o carro pular, o que será bastante útil nos novos circuitos. Talvez os jogadores mais fanáticos e habilidosos já tenham conseguido essa façanha na primeira versão! A história vai se passar na cidade de Nova York, o que significa que você encontrará muito mais tráfego e pedestres pela frente. Assim como no primeiro game, cada um dos motoristas tem diferentes

habilidades e estilos. A diferença é que a equipe de taxistas é outra. Agora você poderá escolher entre quatro novos personagens: Hot-D, Slash, Iceman e Cinnamon. A informação ainda não foi confirmada, mas é possível que os personagens antigos sejam secretos e possam ser destravados ao longo do jogo. Outra novidade é que agora você poderá pegar um grupo grande de passageiros, mas fique esperto: nem sempre todos vão para o mesmo lugar! A trilha sonora de **Crazy Taxi 2** promete ser bem pesada, contribuindo para criar o clima de ação. Ainda não se sabe quais serão as possibilidades online do game, mas só o modo Multiplayer (para até quatro jogadores) já vale a pena!

DREAMCAST

Novo UT é compatível ao adaptador de banda larga

Unreal Tournament **8.3**

Infogrames/
Secret Level
Ação
4 Jogadores

Controle - não personalizável 7
Diversão - valeu a espera! 9
Gráfico - ótimas texturas 9
Som - poderia ser mais nítido 8

Texturas em alta resolução e uma inteligência artificial decente fazem de Unreal Tournament uma experiência de combate convincente

Por Lord Mathias

Depois do sucesso no PC e no PS2, *Unreal Tournament* finalmente deu o ar da graça no Dreamcast. Nesse game, a maior diversão da população não é a final da copa do mundo, e sim um campeonato em que os lutadores se enfrentam até a morte numa arena, armados até os dentes!

DICA: muitos levels têm prédios. Suba neles para eliminar os inimigos do alto!

Você se inscreveu no torneio e agora não há outra coisa a fazer além de literalmente eliminar a concorrência. Lança-foguetes, rifles a laser, serras elétricas e outros equipamentos fazem parte do arsenal. Há vários modos de jogo. No mais comum, sua pontuação sobe toda vez que você elimina um personagem. Ao atingir um certo score, você passa para o próximo level, ainda maior e mais complexo. O ruim é que o modo Assault (em que você destrói a base do inimigo), presente no PS2, foi excluído. Entre as novidades, *UT* é um dos primeiros títulos do DC que, além de oferecer suporte a conexões de 56 Kbps, é compatível com o adaptador de banda larga da Sega. É o fim das famosas "paradinhas" durante a partida! A sucessão de quadros é muito mais veloz, e a movimentação, fluente. Os efeitos sonoros, trilha e vozes foram herdadas da versão do PC. Quanto ao controle, há quatro configurações, mas infelizmente não é possível personalizá-lo. Outro inconveniente é que, assim como na versão do PS2, é preciso pausar o jogo para dar ordens a seus amigos Bots!

DICA: em disputas Capture the Flag, é melhor que um jogador humano carregue a bandeira. Use os Bots para guardá-la

DICA: no Healpod, use os pequenos interruptores das passagens para esmagar alguém que está se curando na coluna verde

DICA: em Domination, mande que os Bots defendam e se vire sozinho para conquistar os outros pontos

DICA: pegue todas as armas (mesmo as que você não usa) para complicar a vida dos adversários

DICA: no mapa Stalwarp, essa caixa perto dos cones e da porta da garagem guarda um enorme power-up de Health

DICA: aprenda logo a andar de lado para circundar o inimigo enquanto mete bala nele

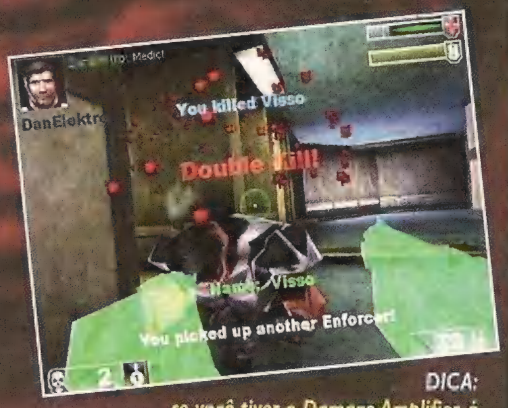
DICA: o tiro alternativo da Pulse Gun é muito eficaz à média distância

DICAS DE TIROS ALTERNATIVOS

A função secundária dos tiros em Unreal Tournament oferecem algumas opções bem interessantes de ataque. Confira abaixo dois dos truques menos conhecidos:

Segurando o botão de tiro com o Rocket Launcher, você poderá carregar até cinco mísseis de uma vez. Ao disparar, os projéteis se dispersarão na linha horizontal, a menos que...

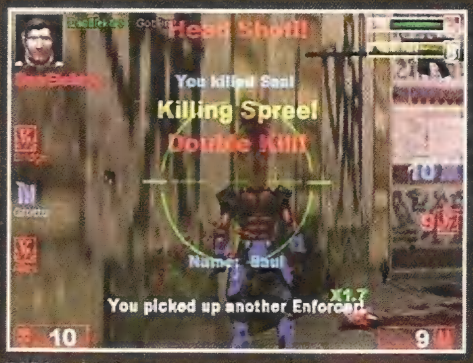
...você segure o botão de tiro alternativo junto. Se fizer isso, os mísseis ficarão agrupados e serão lançados em círculo para um ataque concentrado!



DICA: se você tiver o Damage Amplifier, é mais seguro utilizar armas não explosivas!

DICA: fique no telhado de Condemned durante confrontos Domination. Assim você verá os dois pontos de controle de uma só vez

A função secundária do Shock Rifle dispara uma bola azul de energia, que segue em linha reta e explode ao encostar em algo. No entanto...



DICA: vale a pena aprender as técnicas de um franco-atirador, como Jake the Snake. Elas são importantes em jogos com bandeira e Domination

...você pode acertar a bola com um tiro normal do Shock Rifle para detoná-la imediatamente. Assim o dano terá um alcance maior

DREAMCAST

Jaspion não! A vez agora é dos robozões da Capcom

Tech Romancer **9.5**

Capcom	Controle - bem acessível 10
Luta	Diversão - Final Attacks! 10
2 Jogadores	Gráfico - ótimos cenários 9
Memory Card	Som - estilo seriado japonês 9

Por Baby Betinho

Baseado num desenho animado bem famoso no Japão, *Tech Romancer* traz sessões arrepiantes de pancadaria entre robôs gigantescos. Cada um dos personagens tem sua própria história, então, dependendo daquele que você escolher e também do resultado das batalhas, a história poderá tomar um rumo diferente. Isso vale para o modo Story, mas você também poderá jogar no Hero Challenge, em que é possível escolher um dos 12 robôs e lutar contra os demais em busca do primeiro lugar do ranking. Quanto melhor sua posição, mais dinheiro você vai conseguir para adquirir novos robôs ou itens diferentes. Apesar de o game ser em 3D, a jogabilidade é bastante parecida com os tradicionais títulos de luta em 2D. Vale lembrar que *Tech Romancer* é assinado pela Capcom, uma das grandes produtoras do gênero! Os cenários são bem legais e muito variados, e o som não fica atrás. Para manter a fidelidade ao seriado oriental, os diálogos em japonês foram mantidos. Mas não se preocupe, pois há legendas em inglês para você acompanhar o desenrolar da história. E aí, ficou animado com as novidades? Então prepare-se, pois esse jogaço não decepciona!

DICA: acabe o jogo no modo Story para destravar a Story Box e ver as várias possibilidades da história

DICA: aperte X + Y (ou B) para desviar de um golpe e acertar o inimigo por trás

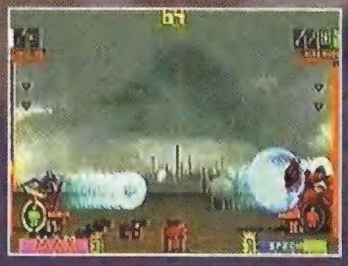
DICA: segure X e aperte →, → para seu robô dar uma ombrada no inimigo. Esse comando anula quase todos os golpes inimigos

DICA: destrua os cenários sempre que possível, assim você poderá achar itens escondidos

DICA: quando aparecer a opção Final Attack, não perca tempo! Aperte os quatro botões de uma vez para executar um golpe fatal

DICA: aproveite quando o inimigo estiver caído no chão para acertá-lo mais algumas vezes

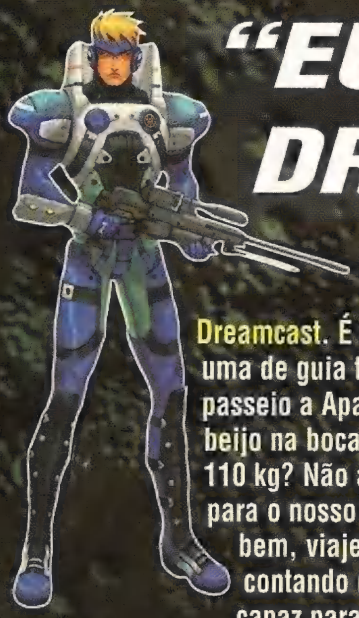
DICA: aperte A + B + Y para usar os itens que ficam indicados em cima de sua energia



DICA: não abuse muito da defesa, pois ela pode comprometer sua armadura e fazer com que, posteriormente, você perca mais energia

PROMOÇÃO

"EU SOU MALUCO PELO DREAMCAST"



A galera da *SuperGamePower* quer saber qual é a maior loucura que você faria para faturar um Dreamcast. É isso aí, mano! Você teria as manhas de dar uma de guia turístico de 100 irmãzinhas carmelitas num passeio a Aparecida do Norte? Ou então encararia dar um beijo na boca do seu cunhadão que tem 2 m de altura e 110 kg? Não adianta vir com historinha pra boi dormir para o nosso lado, porque o Chefe quer mais! Pense bem, viaje na maionese e escreva pra gente contando qual é a maior insanidade de que você é capaz para ganhar o superconsole 128 bits da Sega. As cartas deverão ser enviadas para a promoção *Eu Sou Maluco pelo Dreamcast*, rua Paes Leme, 524, 10º andar, Pinheiros, Cep 05424-010, São Paulo - SP, até dia 10 de abril.

PREMIAÇÃO:

1º lugar: Dreamcast completo + 1 Phantasy Star Online + 1 Tag PSO exclusivo + 1 camiseta Dreamcast

2º lugar: 1 Phantasy Star Online + 1 Tag PSO exclusivo + 1 camiseta Dreamcast

3º ao 10º lugar: 1 camiseta Dreamcast

O resultado será publicado em nossa edição de julho

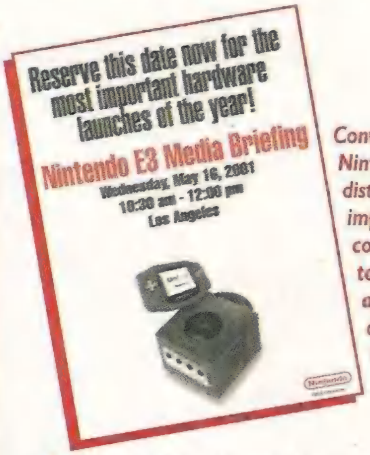
Capriche na sua descrição e fature um Dreamcast!

REGULAMENTO

1. Esta promoção é válida em todo o território nacional no período compreendido entre 28/03/2001 e 11/05/2001.
2. Os participantes da promoção deverão descrever que loucura eles fariam para ter um Dreamcast e enviar por carta, contendo nome completo, endereço, telefone, data de nascimento e CPF. Na hipótese de o participante ser menor de 18 anos, deverá enviar, juntamente com os dados acima, o nome e CPF do pai ou responsável.
3. Cada participante poderá enviar quantas descrições quiser, desde que seja uma por envelope. As cartas deverão ser nominais à "Promoção Dreamcast" – Rua Paes Leme, 524, 10º andar – Pinheiros – Cep: 05424-010 – São Paulo - SP.
4. Não é necessário que os participantes adquiram a revista para participar da promoção.
5. As descrições serão julgadas pela Redação de SuperGamePower. Serão decisões definitivas e em caráter irrevogável, observando-se os seguintes critérios de julgamento: originalidade, criatividade e adequação à proposta da promoção.
6. Serão contempladas as 10 melhores descrições, que receberão os prêmios descritos acima, conforme suas respectivas colocações.
7. Os participantes cedem desde já à Editora Nova Cultural, definitivamente, todos os direitos autorais patrimoniais das descrições enviadas, sem que isso acarrete em ônus de qualquer espécie para a Editora.
8. Somente serão aceitas as cartas com selo de postagem carimbado até o dia 11/05, sendo automaticamente descartadas as cartas enviadas após esse prazo.
9. O resultado será publicado na edição 88 (julho) da revista SuperGamePower. Todos os ganhadores serão avisados até o dia 05/06/2001. Os prêmios serão entregues até o dia 15/07/2001.
10. Não poderão participar desta promoção os parentes e funcionários das empresas envolvidas na promoção.
11. O prêmio não poderá ser revertido em dinheiro ou trocado por outro prêmio.
12. Quaisquer casos omissos serão resolvidos em juízo, ficando eleito o Foro Regional de Pinheiros, na Comarca de São Paulo, para que sejam dirimidas quaisquer dúvidas sobre este regulamento.

SEGA Dreamcast. TEC TOY SUPER GAMEPOWER

Big "N" convoca imprensa para a E3 e antecipa estréia do GBA na terra ianque



Convite que a Nintendo está distribuindo à imprensa, convocando todos para a apresentação do GBA e do GameCube

A Nintendo já está enviando convites à imprensa para a apresentação do que eles chamam de "os mais importantes lançamentos em hardware do ano", referindo-se ao GameCube e ao Game Boy Advance. Em Los Angeles, durante a próxima E3 – mais especificamente no dia 16 de maio –, a Big "N" pretende mostrar ao mundo ocidental seus consoles de última geração. Nessa data, inclusive, um grande mistério deverá ser esclarecido pela gigante japonesa: o GameCube, que inicialmente deveria ser lançado em julho no Japão e em outubro nos EUA, vai realmente chegar ao mercado com atraso, como se especula no mundo inteiro? Boato é o que não falta, já que a Nintendo – famosa por adiar datas – distribuiu durante a Toy Fair (feira realizada em Nova York no final de fevereiro) um calendário para 2001 em que o 128 bits constava como novidade do mês de novembro para os Estados Unidos. Quando o "escorregão" foi notado, a filial americana da Big "N" tratou de explicar que tudo caminha para que o GameCube esteja nas prateleiras na data anteriormente marcada. Segundo a Nintendo, a possibilidade de um atraso foi citada porque a empresa quer garantir um bom número de GameCube para a estréia nos Estados Unidos, para que os consumidores não fiquem frustrados a exemplo do que aconteceu com o lançamento americano do PlayStation 2, em outubro passado, quando a Sony disponibilizou apenas metade dos consoles prometidos.

O cabo link da Nyko é um dos acessórios que serão lançados para o GBA

GBA CHEGA EM JUNHO À TERRA DO TIO SAM

Se, por um lado, a Nintendo apavorou seus fãs ocidentais com a possibilidade de um atraso do GameCube, por outro a empresa surpreendeu a todos quando anunciou o adiantamento da data de estréia americana de seu novo portátil. O Game Boy Advance, que seria lançado apenas em julho, foi antecipado em um mês, e deve chegar às prateleiras no dia 11 de junho. A intenção da Nintendo é que o 32 bits chegue à terra do Tio Sam junto com o verão americano, o que provavelmente impulsionará as

O novo portátil de 32 bits custará cerca de US$ 100 no mercado americano

Nintendo 64 fica sem Dinosaur Planet

O jogo de ação e aventura *Dinosaur Planet*, da Rare, não será mais lançado para Nintendo 64. O game passará por uma remodelação para estrear no GameCube no final do ano, logo após o lançamento americano do console. Quanto às mudanças, a única certeza é que o jogo vai ganhar um visual bem mais legal. Já que Zelda não ficará pronto a tempo para o lançamento do GameCube, *Dinosaur Planet* provavelmente será seu substituto natural.

Novo sistema de jogo para o GBA

A Nintendo e a Olympus estão trabalhando juntas no desenvolvimento de um novo sistema de jogo para o Game Boy Advance. Ele permitirá o uso de novos personagens, como os populares Pokémons, nos games do GBA. A Olympus ficou responsável por criar a tecnologia que possibilita a leitura de informações de cartões eletrônicos. Já a Nintendo está desenvolvendo um jogo especial com os monstrinhos, que poderão ser modificados com as informações contidas no cartão. O Card-e (aparelho que permitirá o uso do sistema), os jogos e os cartões com personagens começarão a ser vendidos no final do ano.

Americano é preso por piratear ROMs

Foi preso nos Estados Unidos um garoto de 22 anos que pirateava jogos da Nintendo em sua página pessoal na Internet. No site de Ryan M. Carey estavam disponíveis para download ROMs ilegais de jogos para Game Boy, NES e SNes. Se for condenado, o rapaz poderá pegar três anos de prisão, além de ter de pagar multa de US$ 250 mil.

Conker's Bad Fur Day leva nome da THQ na Europa

O polêmico jogo *Conker's Bad Fur Day* não terá a assinatura da Nintendo na Europa. O game, desenvolvido pela inglesa Rare, será publicado no Velho Continente pela THQ. Já nos Estados Unidos, o título levará o nome da Big "N". Trata-se de um dos primeiros jogos do Nintendo 64 direcionado ao público adulto.

vendas do portátil. Com o console deverão ser lançados apenas 15 títulos (*confira a lista nesta página*), entre eles *Mario Advance* e *F-Zero: Maximum Velocity*, da própria Nintendo. É pouco, se compararmos com o número do lançamento japonês, mas a Nintendo prometeu totalizar 60 jogos no mercado até o fim do ano. Quanto ao preço, o console – que foi lançado no Japão por um valor equivalente a US$ 84 – deverá custar aproximadamente US$ 100 nos Estados Unidos. Já os jogos ficarão na faixa de US$ 30 a US$ 40. Para o lançamento, a Nintendo está prometendo disponibilizar 1 milhão de portáteis, assim como fez no Japão. Alguns acessórios também deverão estar disponíveis já em junho. Só a Nyko pretende lançar seis novos produtos compatíveis com o GBA no mercado americano. Entre eles, vale destacar a Worm Light (US$ 9,99), um sistema de speakers (US$ 19,99), o Power Pak (US$ 9,99), o cabo link (US$ 9,99) e o adaptador AC (US$ 9,99).

GameCube: será que o 128 bits vai atrasar, como dizem os boatos do mundo todo?

LANÇAMENTO BRASILEIRO DEVE COINCIDIR COM O AMERICANO

Segundo a Gradiente, representante oficial da Nintendo no Brasil, os consoles Game Boy Advance e GameCube deverão ser lançados no Brasil na mesma data que nos Estados Unidos. Portanto, o portátil deve chegar por aqui a partir de junho, e o 128 bits, a partir de outubro ou novembro. O preço das novidades no Brasil também não foi divulgado.

JOGOS PARA O LANÇAMENTO AMERICANO DO GBA

- Super Mario Advance (Nintendo)
- F-Zero: Maximum Velocity (Nintendo)
- Army Men Advance (3DO)

- Dodge Ball Advance (Atlus)
- Fire Pro Wrestling (BAM)
- Top Gear GT Championship (Kemco)

- High Heat Major League Baseball 2002 (3DO)
- Tony Hawk's Pro Skater (Activision)
- Tweety and the Magic Jewel (Kemco)

- Rayman (Ubi Soft)
- Fortress (Majesco)
- Iridion 3-D (Majesco)

- ChuChu Rocket! (Sega)
- Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 (Midway)
- Pitfall: The Mayan Adventure (Majesco)

Novidades no Metroid para GameCube

A versão de *Metroid* para GameCube ganhará uma nova perspectiva e passará a ser um jogo de tiro em primeira pessoa. A sorte é que alguns dos programadores e designers da Retro Studios, softhouse responsável pelo jogo, já trabalharam em games como *Quake* e *Half-Life*. Apesar de ser prioridade na Retro, *Metroid* só deverá ser lançado em 2002.

Agenda de lançamentos Nintendo 64

Jogo	Gênero	Data
Carnivale	Ação	Abril
Dr. Mario 64	Quebra-cabeças	Abril
Eternal Darkness	Ação	Abril
Seadoo Hydrocross	Corrida	Abril
VR Powerboat Racing	Corrida	Abril
Tony Hawk's Pro Skater 2	Esporte	2º Sem.

Agenda de lançamentos Game Boy Color

Jogo	Gênero	Data
Hercules	Ação	17/04
Rocketts Sleep Over	Ação	17/04
Carnivale	Ação	20/04
Frisbee Golf	Esporte	20/04
Jimmy White's Cue Ball	Esporte	20/04
Seadoo Hydrocross 2001	Corrida	20/04
VR Sports: Powerboat Racing	Corrida	20/04
Razor Freestyle Scooter	Corrida	21/04
Monster Force	Ação	22/04
Batman Racing	Corrida	Abril
Land Before Time	Ação	Abril
Trouballs	Ação	Abril
Mat Hoffman's Pro BMX	Esporte	19/05
Playmobil - Hype	Ação	19/05
Barbie Pet Rescue	Ação	21/05
Matchbox Caterpillar Construtuion Zone 2	Corrida	21/05
Max Steel	Ação	21/05
V.I.P.	Ação	Maio
Xena	Ação	Maio

Agenda de lançamentos Game Boy Advance

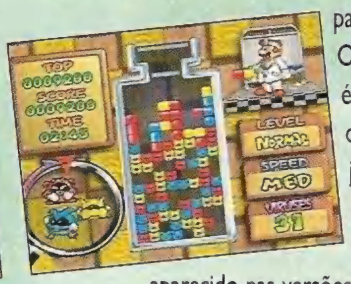
Jogo	Gênero	Data
F-Zero	Corrida	Julho
Golden Sun	RPG	Julho
Mega Man EXE Battle Network	RPG	Julho
Pocket GT Advance	Corrida	Julho
Tenchu	Ação	Julho
Top Gear All Japan GT	Esporte	Julho
Vigilante 8: Second Offence	Ação	Julho
Wario Land 4	Ação	Julho

NINTENDO
PRÉ-ESTRÉIA

Dr. Mario 64

NINTENDO/NEWCOM
Quebra-cabeças
Disponível em abril

Dr. Mario, um dos melhores jogos baseados no clássico **Tetris**, já ganhou versões para NES, SNes e Game Boy. Agora no N64, o jogo mantém a velha fórmula de sucesso: bloquinhos coloridos são eliminados conforme você for formando linhas. Mas além de livrar a tela, é preciso eliminar um bando de vírus a cada fase. Sabe como? Fazendo com que os blocos de mesma cor fiquem alinhados, tanto na horizontal como na vertical. Eliminando os monstrinhos, você passa de fase. Outra novidade é o modo para quatro jogadores, que ainda não havia aparecido nas versões anteriores.

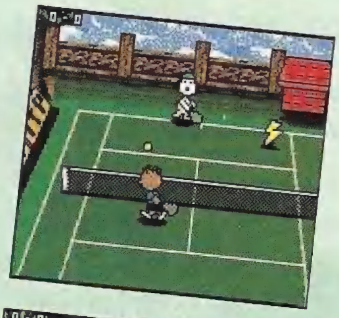


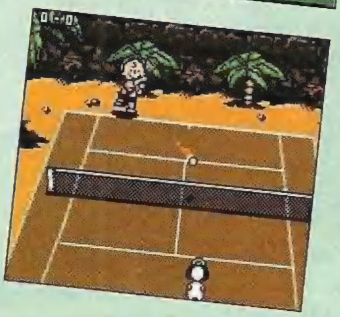
Snoopy Tennis

INFOGRAMES
Esporte
Disponível em abril

GAME BOY COLOR

Seguindo os passos do sucesso de **Mario Tennis**, a Infogrames está lançando um jogo com a divertida turma do Snoopy. Inicialmente, oito personagens poderão se aventurar nas quadras, entre eles o simpático Snoopy, Charlie Brown e Lino. Cada um tem características diferenciadas. Existem ainda mais quatro personagens, que podem ser destravados ao longo do game, incluindo o pequeno Woodstock. Quanto às quadras, são nove tipos diferentes, que trazem cenários como praias, florestas e até o jardim do Amendoim.





Rayman

GAME BOY ADVANCE

UBI SOFT
Ação
Disponível em 11 de junho

A versão de **Rayman** para o Game Boy Advance é baseada no jogo original, lançado para PlayStation, Saturn e Jaguar. A história é a seguinte: depois que o terrível vilão Mr. Dark seqüestra os Toons, pequenos seres que fornecem energia para Rayman, nosso herói tem de salvar seus amigos ao longo de 60 fases, até encontrar o chefão final. No início, Rayman não conta com todas as suas habilidades, mas pode ganhar novos poderes conforme seu progresso na partida. A novidade é o modo Capture the Flag, em que dois jogadores podem se divertir via cabo link. Como de costume, a versão mantém os bonitos gráficos, coloridos e detalhados.

Bomberman Story

HUDSON
Ação
Disponível no 1º semestre

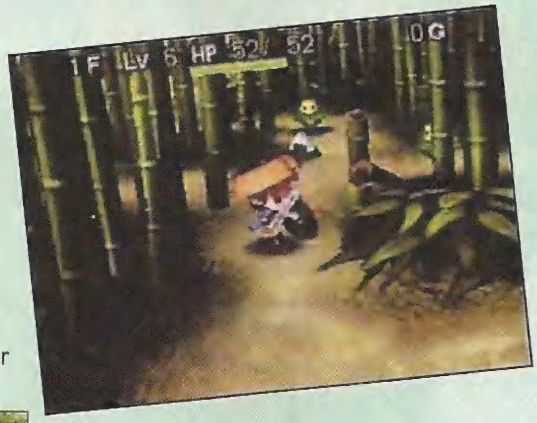
GAME BOY ADVANCE

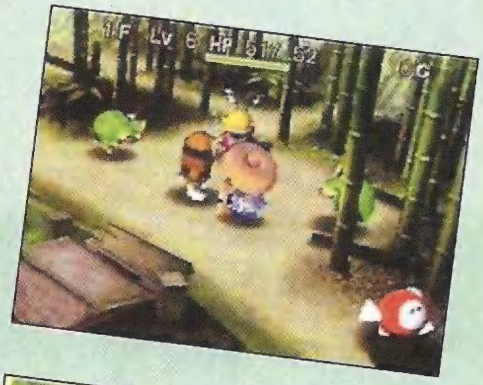
A história dessa aventura começa quando o planeta Phantarion lança um pedido de socorro no espaço. O novo herói Bomberman Max – uma versão diferente do tradicional Bomberman – é enviado até lá. Só que a nave dele se dá mal no pouso, e o velho Bomberman fica incumbido de desvendar os mistérios que envolvem o planeta, além de resgatar Max. Muitos personagens vão aparecer pelo caminho para ajudar nosso herói, inclusive o animalzinho Bonn, que vai acompanhar Bomberman ao longo da aventura. O jogo mistura bem elementos de RPG e adventure (você terá de conversar com muitos personagens!), mas o grande atrativo é a ação. Os sortudos que tiverem um cabo link poderão jogar partidas em grupos de até quatro pessoas.

Mysterious Dungeon: Shiren the Wanderer 2

NINTENDO/CHUNSOFT
RPG
Sem data prevista de lançamento

Shiren the Wanderer 2 é seqüência do jogo que fez sucesso no SNes e que também ganhou uma versão para PlayStation (**Chocobo's Mysterious Dungeon**). O game é muito parecido com o original, contando com o mesmo sistema de batalhas e com grande ênfase nos itens de energia, ataque e defesa. A grande diferença fica por conta do mundo em 3D, que possibilita efeitos visuais mais bonitos, além de gráficos mais detalhados. O game traz as aventuras de Shiren, um garoto de 10 anos, e seu esquilo, Koppa. Os dois partem para uma jornada até a pequena vila de Natane. Lá eles encontram um bando de demônios terríveis que pretendem destruir a cidade. Sua missão será construir um castelo gigante para proteger a cidade e seus habitantes. Os cinco elementos que devem ser usados para erguer a fortaleza – pedras, ferro, água, terra e madeira – poderão ser encontrados em diferentes labirintos ao longo do jogo. No início, você terá de correr atrás de alguns itens essenciais, como comida e diferentes tipos de armas. Depois de terminar o castelo, você terá de encarar muitos inimigos (bem mais que na versão anterior!) até chegar ao líder malvadão. Você ainda terá de escapar de muitas armadilhas nos labirintos! A cidade é típica dos RPGs, com muita gente pra conversar e lugares para explorar e comprar itens. Para facilitar sua vida, você vai contar com a ajuda de alguns amigos, entre eles Himakichi, um nadador habilidoso; Aska, uma guerreira; e Riku, que pode atacar inimigos à distância.





NINTENDO 64

Os Pokémons do GBC detonam na tela da TV

Pokémon Stadium 2 **8.3**

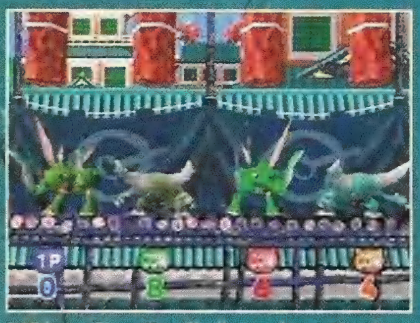
EAD/Game Freaks/ Creatures	Controle - simples, mas eficaz	8
Ação	Diversão - Game Boy na TV	9
4 Jogadores	Gráfico - animação mais suave	8
	Som - cumpre seu papel	8

Por Marjorie Bros

Numa época em que os lançamentos do N64 estão sendo cancelados mais rápido do que a gente pode dizer "Pikachu", a turma dos simpáticos monstrinhos está de volta ao console, para a alegria dos fãs. Em *Pokémon Stadium 2*, você poderá jogar com todos os 249 personagens existentes nas versões *Gold* e *Silver*, e o Pokémon Lab oferece um novo Pokédex, que exibe os Pokémons em detalhe, incluindo zooms bem bacanas e um mapa do hábitat das criaturas. Você também poderá visitar uma Pokémon Academy para obter informações detalhadas sobre os monstrinhos. Ah! Tem outra coisa! Com o Transfer Pack – não incluído no título – é possível jogar com qualquer personagem do Game Boy na telona da TV. As opções de *Stadium 2* são várias! Você poderá convidar um amigo para batalhas um contra um ou então encarar sozinho os 21 treinadores das versões *Gold* e *Silver*. Além disso, será possível tentar conquistar as 16 insígnias e, no modo Multiplayer, disputar em até quatro jogadores alguns minigames bem curiosos, como uma espécie de Arkanoid e uma saraivada de perguntas sobre o seriado. Embora o sistema do jogo seja simples, o título foi bem desenvolvido. Em comparação com a primeira versão, os gráficos estão ainda melhores, o que dá pra notar principalmente nos movimentos especiais!

Em Pokémon Stadium 2, você pode jogar com os monstrinhos das versões Gold e Silver e enfrentar treinadores!

DICA: no minigame Tumbling Togepi, siga a sombra do oponente e evite as falhas dele até que você se mova



DICA: no Clear Cut Challenge, faça o Scyther ou o Pincher cortar o tronco abaixo da linha, ao invés de antes dela

DICA: ao voar no GoldBat Challenge, mantenha o morcego próximo do grupo para roubar corações quando eles aparecerem

DICA: lembre-se de usar as vantagens de certos tipos de Pokémons contra outros. Os Grounds resistem aos ataques dos Flyings, por exemplo

DICA: nesse minigame, gire seu Hitmantop para o meio da arena, pegue o oponente e aperte A para acelerar o giro no momento em que for atingi-lo

GAME BOY COLOR

Pokémons ganham novo amigo: agora são 251!

Pokémon Crystal **8.0**

Nintendo	Controle - menus rápidos 8
Ação/RPG	Diversão - capturar Pokémon 9
2 jogadores	Gráfico - igual a Gold & Silver 8
	Som - sem inovações 7

Por Marjorie Bros

Pokémon Crystal

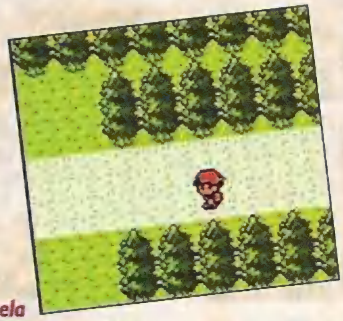
O início da história de **Pokémon Crystal** é o tradicional: você é um jovem que pretende seguir carreira como treinador Pokémon. Como o começo não é fácil, o professor Oak (Carvalho) vai lhe ajudar, dando seu primeiro Pokémon e umas dicas durante a aventura. No total, existem 251 Pokémons no jogo, mas nem todos poderão ser capturados. Será preciso fazer trocas com as outras versões **Yellow**, **Blue**, **Red**, **Gold** e **Silver**. A principal novidade de **Pokémon Crystal** é que os jogadores que vivem no Japão poderão disputar partidas via Internet, usando celulares Wap. Essa é uma grande inovação, que transforma os monstrinhos da turma do Pikachu em pioneiros. Aqui no Brasil, pelo menos por enquanto, os adeptos dos jogos online vão ficar chupando dedo, pois nosso Wap ainda está engatinhando! Em relação à versão **Gold & Silver**, o game tem mais uma novidade: o personagem Celebi, o Pokémon de cristal. Os gráficos e a apresentação estão bem caprichadas e coloridas. A diversão desse RPG misturado com ação continua sendo, sem dúvida, coletar as simpáticas criaturinhas e fazê-las subir de level.

DICA: pegue um item de cura nessa planta

DICA: na cidade, não deixe de comprar alguns itens, principalmente os de cura

DICA: saia de sua casa e entre no laboratório do professor Oak

DICA: dos três primeiros monstrinhos, você pode escolher apenas um. São eles: Chikorita, Pokémon de grama; Totodile, Pokémon de água; e Cyndaquil, Pokémon de fogo



DICA: ande pela Rota 29, treine seu Pokémon e converse com todos que estiverem no caminho

DICA: durante as batalhas, use as habilidades especiais de seu Pokémon para enfraquecer o inimigo

DICA: use o computador sempre que preciso para armazenar itens e Pokémons

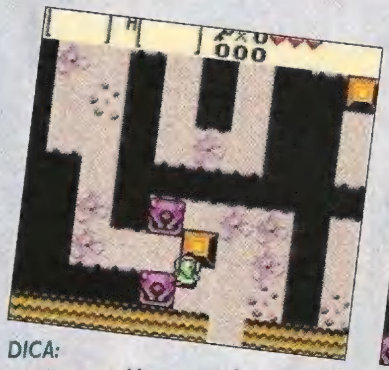
GAME BOY COLOR

Agora a ameaça não é a Lua. É um clima insano!

The Legend of Zelda: Oracle Seasons — **9.3**

Capcom	Controle - o de sempre	10
Ação/RPG/ Aventura	Diversão - bem instigante	10
	Gráfico - o melhor do GBC	10
1 Jogador	Som - faltou inovação	7

The Legend of ZELDA
Oracle Seasons



DICA: empurre esse bloco para cima, para liberar a passagem

DICA: essa outra peça deve ser encaixada no espaço vago da direita

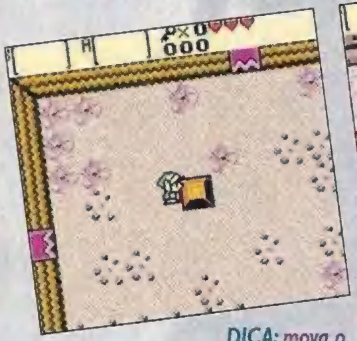
Por Marcelo Kamikaze

O começo da história de **Oracle Seasons** é idêntico ao de **Oracle of Ages**: Link é chamado pela Triforce para receber seu poder. No meio do caminho, nosso herói resolve parar na floresta, pois escuta um som festivo. Quando Link chega ao lugar de origem da música, vê uma dançarina e muitas pessoas festejando. Ele então é convidado por Din, a garota que controla as estações do tempo, para dançar. Nesse momento, um estranho furacão surge e rapta Din. O clima entra em colapso total: regiões com um calor escaldante aparecem ao lado de lugares tomados pela neve. A missão de Link será resgatar Din e fazer com que o mundo volte ao normal. Como o título é irmão de **Oracle of Ages**, eles podem funcionar juntos para a troca de itens e informações. Inclusive as características básicas, como gráfico, som e jogabilidade, são exatamente iguais. Apesar disso, o game – produzido pela Capcom – tem enredo e alguns itens diferenciados.

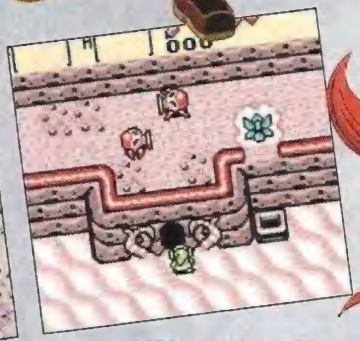
DICA: converse com a dançarina e com todos à sua volta. Depois fale de novo com ela

DICA: pise no botão e pegue a chave

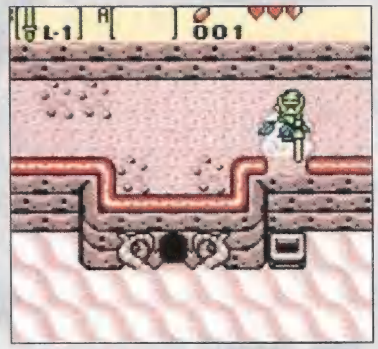
DICA: pegue a espada que está dentro desse baú e use-a para matar alguns monstros. Assim você conseguirá mais dinheiro



DICA: mova o bloco para poder abrir as portas



DICA: para dar seqüência ao jogo, entre na caverna ao sul da cidade (ela tem desenhos de galhos na entrada)



DICA: arranque o arbusto com a espada e caia no buraco. Então abra o baú para conseguir 30 Rupees

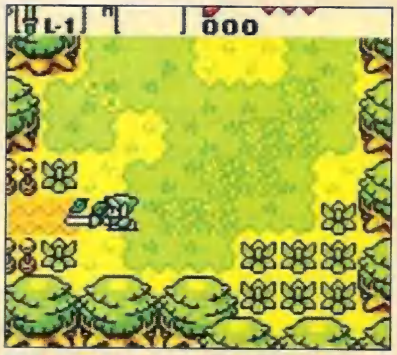
GAME BOY COLOR

Outra missão para Link: resgatar a linha do tempo

The Legend of Zelda: Oracle of Ages — **9.3**

Capcom	Controle - tradicional	10
Ação/RPG/ Aventura	Diversão - itens diferentes	10
1 Jogador	Gráfico - o melhor do GBC	10
	Som - mais do mesmo	7

Por Marcelo Kamikaze



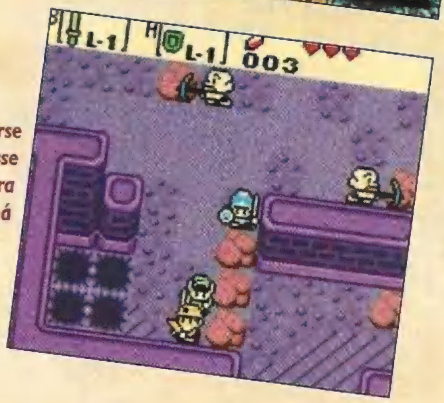
DICA: *junte dinheiro desmatando os morrinhos e compre um escudo no Shop*

The Legend of ZELDA Oracle of Ages

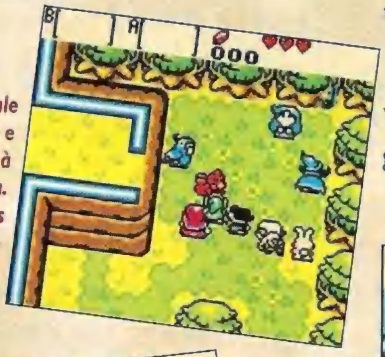
Como eu já disse, a história da versão **Oracle of Ages** é muito parecida com a de **Seasons**. Atendendo a um chamado, o jovem Link monta em seu cavalo e parte para receber o poder da Triforce. Depois de cavalgar, o herói acaba parando numa floresta e encontra Impa, um cara que está à procura da cantora Nayru. Ingenuamente, Link decide então ajudar o personagem a encontrar a gata. O que o herói não sabia era que Impa estava dominado por um espírito maléfico. Ao encontrar Nayru, esse demo sai do corpo do gorducho e rapta a cantora. Pra piorar, a moça pode controlar o tempo e mantê-lo estável com suas canções. Depois do rapto, o tempo entra em colapso: pessoas ficam velhas e animais desaparecem. Link então assume a difícil missão de resgatar Nayru e fazer com que tudo volte ao normal. **Oracle of Ages** funciona com o outro episódio do GBC, e seus itens são complementares. Isso é muito útil para que você troque recursos entre as duas versões quando estiver "empacado". O game tem ainda uma função especial que realça suas cores, mas o resultado só pode ser conferido no Game Boy Advance, o novíssimo portátil da Nintendo. Fora essas novidades, o som e a jogabilidade são praticamente iguais a **Zelda DX**. Ou seja: você vai encontrar pela frente os efeitos tradicionais e a música tema de sempre. Quanto à jogabilidade, será preciso coletar itens para resolver alguns quebra-cabeças. Vale ressaltar que os gráficos estão melhores e ganharam cenas animadas!

DICA: *converse com a árvore de Maka para entrar no teletransporte*

DICA: *para abrir passagem, empurre essa pedra para a esquerda*



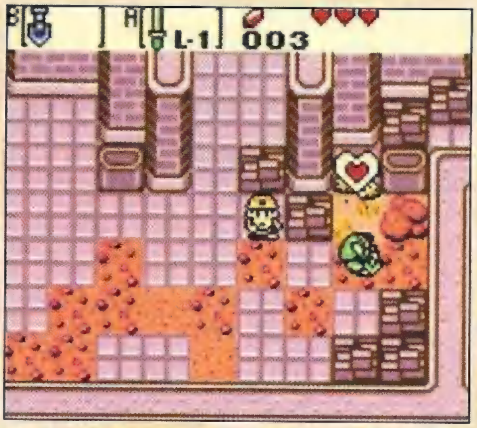
DICA: *converse com esse mineiro para conseguir a pá*



DICA: *fale com o urso e com todos à sua volta. Depois converse de novo com o urso*

DICA: *use sua espada para abrir caminho e entre na cidade*

DICA: *nesse ponto, suba e entre na caverna*



DICA: *saia da mina e, com a pá, remova o bloco e pegue o pedaço de coração*

PC NEWS

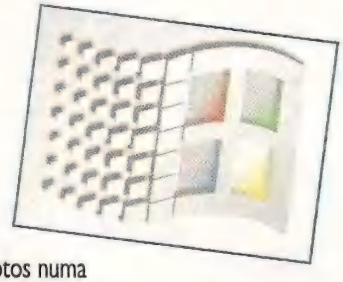
GeForce 3 terá antialiasing avançado

Prevista para ser lançada ainda neste semestre, a nova GeForce 3 tem como grande destaque seu aperfeiçoado efeito de antialiasing (suavização de pixels). Para você ter uma idéia, *Quake III* com antialiasing total rodava cerca de 30 frames por segundo. Com o novo chip, o game poderá rodar até 71 frames por segundo. A GeForce 3 usará a mesma tecnologia empregada no XBox, da Microsoft, porém com um desempenho inferior. O novo chip tem 57 milhões de transistors, três vezes mais que a GeForce 2 GTS e 15 milhões a mais que um processador Pentium 4.

Mais um pacote de expansão para Diablo II

Diablo II: Lord of Destruction é o nome do novo pacote de expansão do famoso RPG *Diablo*. Pelo que foi divulgado, a principal novidade é um novo personagem, um druida, que pode usar magias elementais como fogo, gelo, vento e terra. O cara também tem o poder de controlar e encarnar animais selvagens.

Ajuste seu Windows para melhorar o desempenho dos jogos



A maioria dos jogos para PC é programada com base no padrão DirectX para rodar em Windows 9x, ou seja, na versão 95 do Windows ou superiores. Só que, quando você roda um game, o Windows não executa apenas as funções desse CD! Por ser um sistema operacional multitarefas, o Windows precisa gerenciar várias coisas ao mesmo tempo, desde detalhes que parecem mais simples – como manter os ícones e aquele fundo de tela bacana que você descolou – até fazer cálculos vetoriais em 3D para aplicativos como o 3D Studio. Ou seja: enquanto você joga, o Windows mantém outras tarefas semi-ativas, o que inclui até os aplicativos que estão minimizados. Se somados, os pequenos detalhes consomem uma quantidade de memória e de processamento razoáveis. O ideal para rodar um game com mais eficiência é fazer com que o Windows se preocupe menos com outras tarefas. A seguir, você poderá conferir algumas dicas de como otimizar seu computador e seu Windows. Se fizer tudo direitinho, você vai notar uma grande diferença em títulos como *Quake III* e *Unreal Tournament*, por exemplo.

DIMINUINDO O NÚMERO DE ÍCONES DO DESKTOP

Em primeiro lugar, diminua o número de ícones (atalhos e pastas) do Desktop e da barra de tarefas. Procure organizar as coisas de forma simplificada, com poucas pastas. Uma boa dica é criar pastas genéricas e, dentro delas, subdiretórios. Por exemplo: guarde suas fotos numa subpasta dentro de Meus Documentos, ou crie uma pasta chamada Download para abrigar todos os programas e arquivos baixados da Internet. Quanto aos atalhos da barra de tarefas, eles são bem úteis, mas também consomem uma boa memória de seu jogo. O jeito é retirar todos os ícones da barra de tarefas, jogá-los na lixeira e passar a utilizar mais os atalhos do menu Iniciar.

Guarde as subpastas específicas dentro das genéricas e diminua os ícones do Desktop

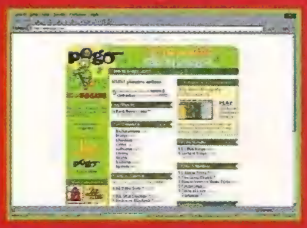
ADEUS AO PAPEL DE PAREDE

Aquela bela foto que você pegou da Internet, supercolorida e rica em detalhes, requisita bastante processamento e memória de seu computador, além de consumir a memória da placa de vídeo. Isso porque as fotos são interpretadas pelo computador como uma verdadeira coleção de cálculos, já que é preciso mapear as cores e o posicionamento de cada pixel da imagem. Para melhorar o desempenho do jogo, o melhor é usar uma cor padrão do Windows no lugar do papel de parede. Para isso, clique com o botão direito do mouse sobre uma área do Desktop que não tem nada e escolha a opção Propriedades. No lugar do arquivo de foto, escolha a opção "Nenhum" e deixe seu Desktop limpinho.

Drive da TDK poderá queimar CD de 2 GB

A TDK está desenvolvendo um drive com capacidade de "queimar" CDRs de até 2 GB. O periférico, que está sendo chamado de multilevel, será três vezes mais rápido que as copiadoras comuns e vai gravar os discos em aproximadamente 36x. Outro detalhe: os CD-ROMs normais e drives de DVD poderão ler esse CDR normalmente.

Electronic Arts compra a Pogo.com



Com a visível intenção de aumentar o número e a qualidade de seus jogos online, a EA acaba de comprar a Pogo.com, líder mundial dos provedores voltados a jogos familiares em rede. A Pogo. com tem mais de 17 milhões de usuários inscritos, o que deve favorecer os futuros jogos online da EA, como *Majestic* e *The Sims*.

Fundo preto é uma das melhores opções para diminuir a ocupação da memória

ATALHOS DO MENU DE PROGRAMAS

Você adora instalar programas em seu computador e sempre se esquece das milhares de pastas que são criadas no menu Iniciar? Se a resposta for sim, então a dica é reduzir essas pastas específicas com os atalhos e criar diretórios mais genéricos. A coisa funciona como no caso dos ícones do Desktop. Você pode, por exemplo, jogar os atalhos dos programas do Office numa única pasta. No menu Programas, existe uma pasta chamada Iniciar. Dentro dela ficam os programas que são carregados assim que o Windows é iniciado. Caso os aplicativos de inicialização não sejam de primeira necessidade, como um antivírus, remova-os usando o menu Configurações.

DESFRAGMENTAR O HD TAMBÉM AJUDA

Um procedimento padrão para você melhorar um pouco o desempenho geral de seu computador é desfragmentar o HD (hard disk). O Defrag do Windows organiza os blocos de informação contidos no HD e os coloca de forma que os dados sejam consultados de maneira mais rápida. É como organizar os livros de sua estante que antes estavam espalhados pelo quarto. Para executar o Defrag, clique no botão Iniciar, escolha o menu Programas, entre em Acessórios e em Ferramentas do Sistema e clique sobre o Desfragmentador de Disco.

GAME OS É A MELHOR SOLUÇÃO

Você deve estar pensando que isso tudo dá muito trabalho, não é? Tenha calma! Tirando o Defrag, todos os processos descritos anteriormente podem ser feitos usando um único programa. Trata-se do Game OS, que, ao ser executado, tem dois modos de funcionamento: como Shell do Windows, que não altera nada do seu papel de parede, atalhos ou programas carregados na memória; ou como Shell do Game OS, que carrega na memória apenas o antivírus, aumentando consideravelmente o desempenho dos jogos. O Game OS pode ser baixado gratuitamente da Internet, no site *www.tweakfiles.com*. As bibliotecas do Visual Basic 6 necessárias para seu funcionamento também podem ser copiadas desse site. A instalação do programa é simples: basta descompactar o programa no diretório escolhido e dar dois cliques no executável. O programa pode travar o micro na primeira vez que rodar. Mas ao reiniciar a máquina, tudo vai funcionar normalmente. Quando o Windows for executado, vai aparecer uma janela com duas opções: Smartatec Game OS e Windows Interface. Se quiser jogar, escolha Game OS. Para rodar programas específicos ou navegar na Internet, clique em Windows Interface.

Ao lado, o menu do programa Game OS; à esquerda, o Defrag em ação

Sega GT e Seaman chegam ao Windows em abril

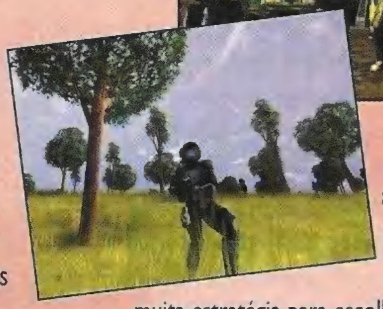
A Sega está convertendo alguns de seus clássicos do Dreamcast para PC. Depois de *Type of the Dead*, é a vez de *Sega GT* e *Seaman* ganharem espaço nos computadores pessoais. *Sega GT* não vai perder nada no que diz respeito à qualidade gráfica, porém vai exigir, no mínimo, um Pentium III 300 (o recomendável é um Pentium III 600). Já *Seaman* poderá ser jogado com mais facilidade, pois qualquer placa de som possui entrada para microfone. Provavelmente o jogo ficará até melhor no PC do que no Dreamcast. Ambos os games deverão chegar às prateleiras japonesas ainda neste mês.

Agenda de lançamentos PC

Jogo	Gênero	Data
Anateus Rising	Ação	16/04
Fly! 2	Simulador	16/04
Tropico	Ação	16/04
Star Trek: Dominion Wars	Ação	24/04
Jet Fighter IV Mission Pack	Ação	28/04
Anarchy Online	Ação	Abril
Cossacks: European Wars	Simulador	Abril
Disciples 2: Dark Prophecy	Ação	Abril
Echelon	Ação	Abril
Heroes Chronicles: The Final Chapter	Estratégia	Abril
Legends of Might and Magic	Estratégia	Abril
Star Trek Away Team	Ação	Abril
Starsiege: Tribes 2	Ação	Abril
Sudden Strike Expansion	Ação	Abril
Virtual Deep Sea Fishing	Simulador	Abril
Myst III Exile	Adventure	08/05
Alone in the Dark 4	Adventure	16/05
Arcanum of Steamworks and Magic Obscura	Adventure	16/05
Simsville	Simulador	16/05
The World Is Not Enough	Ação	16/05
Destroyer Command	Ação	22/05
Silent Hunter 2	Ação	22/05
Commandos 2	Estratégia	28/05
Project Eden	Ação	28/05
Conflict Zone	Ação	30/05
Pool of Radiance: Ruins of Myth Dranor	Adventure	30/05
Throne of Darkness	Ação	30/05
Commanche 4	Simulador	Maio
Links LS 2001 Course Pack	Esporte	Maio
O.R.B.	Ação	Maio
Sovereign	Ação	15/06
Emperor: Battle for Dune	Estratégia	16/06
Baldur's Gate II Expansion	RPG	Junho
Mech Commander 2	Ação	Junho
World War II Online	Estratégia	Junho
Diablo II: Lord of Destruction	RPG	Julho
Harpoon 4	Ação	Julho
Mafia	Ação	Julho
Max Payne	Ação	Julho
Empire Earth	Ação	Agosto
US Open 2000	Esporte	Agosto
Dungeon Siege	RPG	Setembro
FreeLancer	Simulador	Setembro
Neverwinter Nights	Ação	Setembro
Hidden and Dangerous 2	Ação	Outubro
Stars! Supernova Genesis	Ação	Dezembro
Warcraft III	Estratégia	Dezembro

PC
PRÉ-ESTRÉIA

Planet Side



SONY/VERANT
Ação
Disponível no 2° semestre

Em **Planet Side**, seu objetivo é dominar o mundo, defendendo a causa de um dos três impérios disponíveis. Todos os acontecimentos, assim como seus atos, vão afetar os continentes e as regiões do mundo. Por exemplo: fronteiras serão modificadas e continentes poderão ficar sob o comando de diferentes impérios. Você terá sua base e deverá defendê-la ao longo de toda a aventura. Além disso, será preciso usar muita estratégia para escolher o melhor e mais efetivo alvo para seus ataques. Conforme suas façanhas, você vai ganhando mais experiência, podendo usar diferentes veículos e armas.

Adventure Pinball: Forgotten Island

ELECTRONIC ARTS
Pinball
Já disponível

O bom e velho **Pinball** acaba de ganhar um visual totalmente em 3D. Você poderá escolher entre 10 diferentes cenários, cada um com características e objetivos bem diferenciados. Conforme for progredindo, você destravará novas áreas. Cada uma delas é parte de uma misteriosa ilha repleta de criaturas e tribos do passado, que você descobriu com a ajuda de uma mapa herdado de seu pai. Os gráficos de **Adventure Pinball: Forgotten Island** são bastante detalhados, e ainda há alguns efeitos especiais muito radicais.

Motor City Online

ELECTRONIC ARTS
Corrida
Disponível no 1° semestre

Motor City Online, que havia sido programado para fazer parte da série Need for Speed, vai trazer muita ação e adrenalina ao PC. São dois grandes modos de jogo: Sim World e Arcade Action. Em Sim World, você poderá vender, comprar e incrementar seu carro conforme for ganhando os prêmios das corridas. No modo Arcade Action, você escolhe uma pista qualquer e participa de várias corridas. São mais de 50 opções de carro à sua disposição, entre eles modelos da Ford, Chevrolet e Chrysler. Assim como em Quake, você pode se juntar a um clã na Internet.

Star Wars Episode I: Battle for Naboo

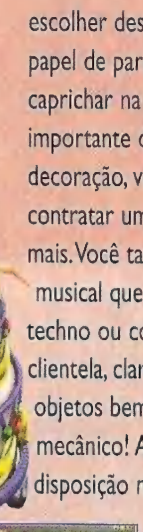
LUCASARTS
Ação
Já disponível

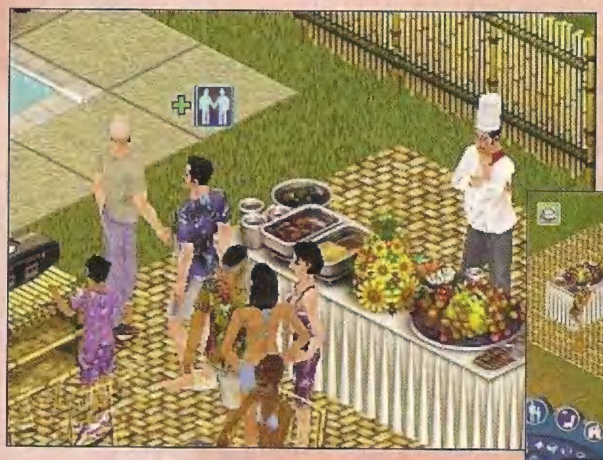
Battle for Naboo para PC é uma versão bastante parecida com a do Nintendo 64, só que os gráficos estão bem mais bonitos. Você vai encarar o papel de Gavyn Sykes, um fiel e dedicado piloto do planeta Naboo que deve defender seu território dos terríveis planos da Federação de Comércio. Para isso, ele terá de pilotar diferentes veículos – tanto aéreos como terrestres – e partir para o ataque contra a Federação, usando tiros a laser ou armas secundárias (geralmente mísseis). Cada uma das missões traz um cenário diferente e superdetalhado. Assim como na versão para o Nintendo 64, você vai encontrar pela frente muitas áreas escondidas, além de muitos bônus.

The Sims: House Party

ELECTRONIC ARTS
Simulador
Disponível em abril

House Party é a mais nova expansão para **The Sims**. O forte do novo game é a integração social e muita badalação, tudo o que faltava na vida dos pacatos cidadãos conhecidos como Sims. Depois de **Living Large**, você vai encontrar ainda mais objetos diferentes e novos personagens, com temas totalmente inéditos. Além disso, os Sims poderão interagir de uma maneira bem inesperada. Diversão é o nome do jogo: o objetivo é dar as festas mais animadas e extrovertidas, com motivos bem malucos. Para os caubóis de plantão, o quente é a festa country; e para os que curtem uma praia, nada como um luau. Você pode até se divertir numa rave! Esses são alguns dos temas para a construção dos cenários das festas. Assim como nas versões anteriores, você poderá escolher desde o papel de parede até o piso. Não se esqueça de caprichar na pista de dança, a parte mais importante da festa! Além de cuidar da decoração, você terá de chamar os convidados, contratar um DJ, um serviço de buffet e tudo o mais. Você também poderá escolher o gênero musical que vai rolar em sua festa: disco, rap, techno ou country, de acordo com o gosto da clientela, claro! A festa pode ainda contar com objetos bem diferentes, como um touro mecânico! Algumas das opções já estavam à disposição no site do jogo, outras são completamente novas. Ah! E as novidades poderão ser usadas também nas casas dos personagens. Quem aguardava novidades no mundo dos **The Sims** não tem do que reclamar!





PC

Pra encarar essa, será preciso ter sangue frio!

Project IGI: I'm Going In 8.5

Eidos
Ação
1 Jogador

Controle - responde bem	10
Diversão - jogo muito difícil!	7
Gráfico - boa definição	9
Som - vários tiros e gemidos	8

PROJECT IGI

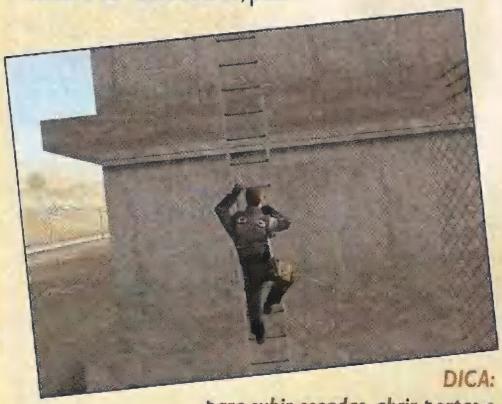
Por Bill Games

Project IGI: I'm Going In, criado pela Eidos e distribuído no Brasil pela Greenleaf, é a mistura básica de alguns jogos famosos, como **Metal Gear Solid**, **Hitman** e **Quake**. Você estará no papel do agente especial Jones, que foi designado para caçar um coronel russo que é uma espécie de "viúva" da Guerra Fria. São ao todo 20 fases repletas de ação, que deixam você com o coração na boca! Os cenários estão repletos de soldados e câmeras de vigilância: com o menor movimento, elas detectam sua presença! A pior coisa é ser descoberto, pois verdadeiros "enxames" de soldados armados até os dentes virão à sua procura. Você poderá contar com 12 armas diferentes, que vão desde uma faca a rifles e metralhadoras. O nível de dificuldade, comparado ao de **Hitman**, é um dos principais destaques: você sempre completa as fases apertado! Chega a cansar um pouco! A sorte é que os bons gráficos colaboram com a rápida jogabilidade.

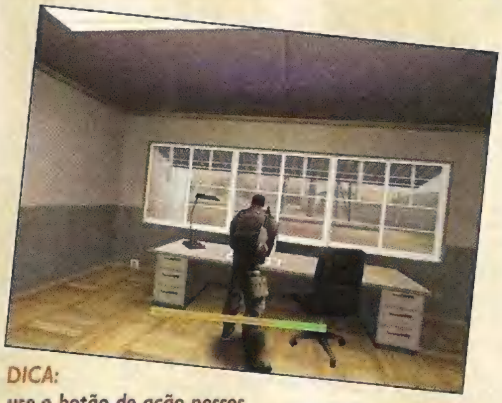
DICA: a melhor solução é matar os adversários pelas costas, com uma arma que faz pouco barulho

DICA: não fique apertando todos os botões que você vê pela frente! Esse, por exemplo, aciona o alarme de segurança

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA
Windows 95/98, 500 MB livres no HD, CD-ROM 4x, 32 MB de RAM, Pentium II 266 e placa aceleradora 3D



DICA: para subir escadas, abrir portas e apertar botões, use o botão Action. Se apertá-lo duas vezes enquanto estiver numa escada, Jones vai deslizar por ela



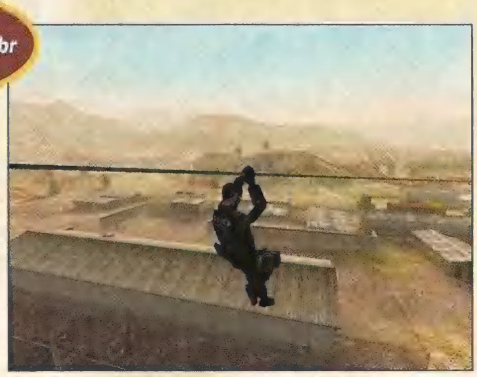
DICA: use o botão de ação nesses computadores e mantenha-o apertado até que as câmeras de segurança sejam desativadas

DICA: para usar a corda, olhe para cima até o ícone verde aparecer na tela

ENDEREÇO
www.greenleaf.com.br
www.eidos.com

DICA: não mate o cara da guarita. Isso pode atrair soldados, pois ele chama muita atenção

DICA: sempre que o inimigo estiver distraído, mire na cabeça dele



DICA: use o binóculo e preste atenção nos quadrados vermelhos. São os soldados inimigos!

PC

A bordo de um Mech, você caçará assassinos cruéis

MechWarrior 4: Vengeance — **8.0**

Microsoft
Ação
8 Jogadores

Controle - muitos botões	7
Diversão - tradição conta!	8
Gráfico - ótimas texturas	9
Som - boa ambientação	8

Por Bill Games

Os Mechs do grande clássico de ação e tiro em 3D estão de volta em **MechWarrior 4: Vengeance**. Como o próprio título já diz, trata-se de uma vingança pessoal. Depois que sua família inteira é morta, seu tio Peter coloca você na Federação dos Sóis para pilotar um Mech. Só que, dentro de seu cockpit, o sentimento de vingança contra os Clans cresce, e você parte para eliminar todos aqueles que participaram da morte das pessoas que amava. Para quem não sabe, Mechs são robôs gigantes repletos de armas, como lasers e mísseis! Nessa versão, a jogabilidade é um pouco mais complexa, cheia de comandos e botões. Além de optar entre seis armas disponíveis, você terá de lidar com comandos de estratégia e de movimentação de seu Mech. Quanto aos gráficos, eles ficaram muito bonitos, com excelentes texturas. Os objetos estão mais quadrados, pois geralmente são veículos ou construções. Mas as animações estão muito caprichadas e, sem dúvida, ajudam no desenrolar da história. O som também tem uma boa ambientação e pode ser regulado a seu gosto. Apesar de a série ter mudado de mãos – os direitos autorais que antes eram da Activision foram comprados pela Microsoft –, não houve choque de identidade. Com certeza, **MechWarrior 4** não vai decepcionar os fãs do clássico!

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA
Pentium II 300, Windows 95/98/ME/2000, 64 MB de RAM, 650 MB livres no HD, CD-ROM 8x e placa de vídeo com aceleradora 3D

***DICA:** não pise em lugares com manchas verdes fluorescentes. Elas causam danos em seu Mech!*

***DICA:** aperte o "0" do key pad para ampliar a imagem dos inimigos e mirar à longa distância*

***DICA:** aperte e segure o botão direito do mouse para usar bem seu torso. Assim você poderá contornar o inimigo e evitar tiros sem cessar fogo*

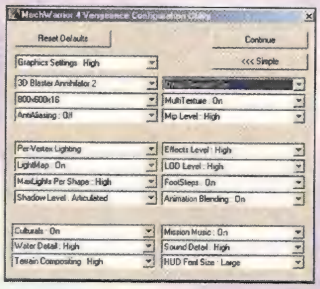
***DICA:** os Mechs são mais duros de derrotar. Atire com tudo que tiver ao mesmo tempo!*

***DICA:** pise sem dó nos inimigos pequenos*

***DICA:** aperte "E" para fixar a mira no inimigo*

ENDEREÇO
www.microsoft.com.br

***DICA:** se tiver um mouse com uma roda no meio, use-a para acelerar ou diminuir a velocidade*



***DICA:** para conseguir um rendimento melhor, evite usar o antialiasing*

DICAS

PAPER MARIO

Itens infinitos em árvores

Uma vez que tenha conseguido o martelo, use-o para atingir as árvores. A que está no ponto inicial pode oferecer uma quantidade ilimitada de Acorns para você encher 3 FPs. No entanto, você tem de ir a algum lugar para pegar outro Acorn. Também é possível pegar as Coins, os Star Pieces e um Weird Doll.

Corações infinitos

Encontre a bifurcação em Pleasant Path: um caminho leva a Koopa Bros Fortress, e outro a Koopa Village. Fique correndo em volta do mastro ao lado da bandeira para conseguir corações.

Sala de jogos secreta

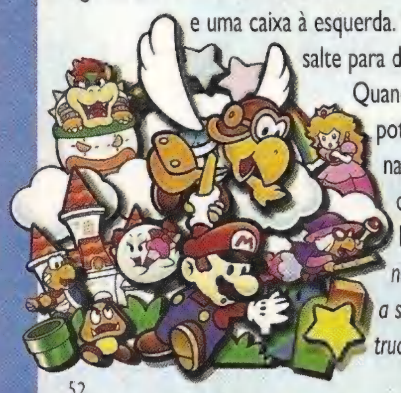
Vá para o sul de Toad Town. Chegando à área com a Li'l Oink Farm, vá para a esquerda (há uma pequena passagem que não tem cerca) e acerte a árvore com seu martelo. Um cano aparecerá à direita, e você poderá entrar na sala de jogos. ***Obs:*** *será preciso ter um Silver Card ou um Gold Card para jogar.*

Música original do Mario

Vá até a terceira casa em Koopa Village (a que tem um Koopa tomando sol), fique na frente do rádio e pressione A para trocar as estações. Aí é só sintonizar na rádio Golden Oldies para ouvir a música tema do bigodudo Mario.

Mario original do NES

Vá até a Boo's Haunted Mansion e entre nela. Quando chegar à porta, continue andando reto até encontrar uma parede. Então siga pela direita até chegar a outra porta (a da extrema direita), entre e siga caminho. Você deverá encontrar um grande pote e uma caixa à esquerda. Pule na caixa e salte para dentro do pote. Quando sair do pote, Mario estará na versão original, do NES. ***Obs:*** *você não pode deixar a sala com esse truque ativo.*



Diário secreto de Luigi

Quando você tiver as Super Boots e/ou as Ultra Boots, vá para o quarto de Mario e Luigi (na casa de Mario). Você verá lousas voltadas para a direção errada. Dê um Special Jump (aperte A enquanto estiver no ar) para chegar ao sótão e olhe sobre a mesa para ver o diário de Luigi.

Feitiços especiais

Vá até o beco da direita, ao lado da casa de Toad (em Dry Dry Outpost), e pule sobre a caixa à esquerda. A câmera irá virar, revelando uma área secreta: fale com Merlee para aprender alguns encantos especiais. Dependendo de quanto dinheiro você gastar, ele poderá ajudá-lo durante e após as batalhas. O feitiço acaba após um certo tempo, mas até então ele lhe dará força adicional de ataque em algumas brigas e mais Coins depois delas.

PHANTASY STAR ONLINE (AMERICANO)

Controlar a tela de load

Na tela de load, em que um feixe de luz se dirige a você, use o controle analógico para mover uma pequenina estrela de um lado para outro.

Arte escondida

Coloque o CD do jogo no drive de CD-ROM de um PC e vasculhe o subdiretório Extra.

Níveis de dificuldade extras

Termine a versão offline do jogo para destravar o nível de dificuldade Hard. Então termine a versão offline em Hard para destravar a dificuldade Very Hard. ***Obs:*** *você ganhará mais experiência e melhores itens ao jogar nessas novas configurações.*

Cores alternativas de roupas

Comece uma nova partida e selecione um personagem. Então digite seu respectivo código para destravar duas cores adicionais na tela de seleção de roupas:

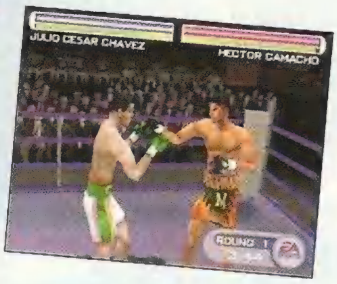
Personagem	Código
Fomarl	DNEAOHUHEK
Fonewearl	XSYGSSHEOH
Fonewm	ASUEBHEBUI
Hucast	RUUHANGBRT
Humar	KSKAUDONSU
Hunewearl	MOUEOSRHUN
Racaseal	NUDNAFJOOH
Racat	MEIAUGHSYN
Ramar	SOUDEGMKSG

KNOCKOUT KINGS 2001

Para executar as dicas a seguir, digite os códigos como nomes no modo Career:

Lute como Ashy Knucks

Digite **KNUCKS**.



Lute como The Bulldog

Digite **BULLDOG**.

Lute como The Gorilla

Digite **DE GORE**.

Lute como The Clown

Digite **CLOWN**.

Super Boxer

Digite **100%** para deixar todos os atributos de um boxeador criado no máximo.

Golpes característicos

Aperte △ + ○ para executar o movimento característico do lutador que está habilitado. Se digitar a seqüência com Tua, por exemplo, ela fará o devastador gancho esquerdo.

SIM COASTER

Dinheiro extra

Como você terá de editar um arquivo do jogo para executar essa dica, primeiro faça uma cópia dele. Então use um editor de texto para abrir o arquivo STANDARD.SAM na pasta \data\levels e mude a linha "BankAccountInfo.InitialCash 50000" para "BankAccountInfo.InitialCash 500000".

KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD

Música escondida

Ligue o Dreamcast sem o disco. No menu principal do console, selecione Music para ter acesso ao CD Player, insira o jogo e feche a tampa. Se fizer corretamente, uma imagem do jogo aparecerá na tela. Da quarta faixa adiante, todas são músicas do Kiss.

WCW BACKSTAGE ASSAULT

As dicas a seguir devem ser executadas no menu principal:

Energia infinita
Aperte R1, R1, △, R1, R1, △.

Armas indestrutíveis
Aperte L1, R1, L1, R1, □, □.

Mulheronas lutadoras
Aperte R1, R1, △, △, L1, L1.

Pequenos lutadores
Aperte R1, R1, L1, L1, □, □.

Grunhidos alternativos
Aperte R1, L1, R1, L1, △, △. Os grunhidos normais serão substituídos por sons mais rudes.

Baixa gravidade
Aperte R1, L1, L1, L1, □, △.

Membros do 3 Count
Com a TV, atinja o oponente na cabeça, em Media Center (no modo Hardcore Challenge), para destravar todos os três membros do 3 Count.

Lute como Lance Storm
Vença o Hardcore Gauntlet.

Lute como Bret Hart
Vença o Hardcore Gauntlet cinco vezes.

Lute como Daffney
Vença o Hardcore Gauntlet com Sid.

Lute como General Rection
Vença o Hardcore Gauntlet com Sting.

Os truques a seguir devem ser executados no modo Hardcore Challenge:

Lute como Billy Kidman
Derrote Billy Kidman.

Lute como Buff Bagwell
Derrote Buff Bagwell na dificuldade Medium.

Lute como Chris Candido
Derrote Chris Candido.

Lute como Crowbar
Derrote Crowbar.

Lute como Don Harris
Derrote Don Harris.

Lute como Elizabeth
Vença um título com Lex Luger.

Lute como Eric Bischoff
Termine o modo Hardcore Challenge com Vince Russo, na dificuldade Hard.

Lute como Johnny The Bull
Derrote Johnny The Bull.

Lute como Kanyon
Derrote Kanyon.

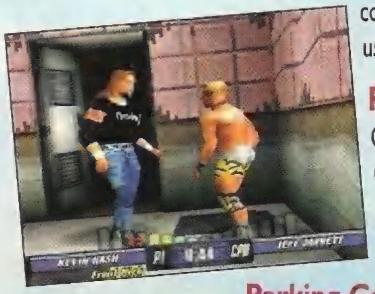
Lute como Kimberly
Termine o modo Hardcore Challenge com Diamond Dallas Page, na dificuldade Hard.

Lute como Kronik (Brian Adams e Bryan Clark)
Ateie fogo no oponente do Block para destravar Brian Adams e Bryan Clark.

Lute como La Parka
Nocauteie o oponente com a cadeira de aço, na área do caminhão.

Lute como Lex Luger
Derrote Lex Luger.

Lute como Medusa
Brigue dentro do banheiro das mulheres.



Lute como Mike Awesome
Jogue seu oponente numa mesa, num banco ou sofá, na área secreta do Block.

Lute como Ms. Hancock
Crie um lutador e dê a ele o Nasty Hip Swivel. Então selecione esse personagem em qualquer dificuldade (no modo Hardcore Challenge) e faça o Nasty Hip Swivel durante um combate.

Lute como Norman Smiley
Crie um lutador e dê a ele o Big Wiggle. Então selecione esse personagem em qualquer dificuldade (no modo Hardcore Challenge) e faça o Big Wiggle durante um combate.

Lute como Rey Mysterio Jr.
Derrote Rey Mysterio Jr. na dificuldade Medium.

Lute como Ron Harris
Derrote Ron Harris.

Lute como Shane Douglas
Derrote Shane Douglas.

Lute como Tank Abbott
Nocauteie seu oponente no Block.

Lute como Scott Hall
Termine o modo Hardcore Challenge com Kevin Nash na dificuldade Hard.

Lute como Vampiro
Ateie fogo no inimigo da área do caminhão.

Lute como Vince Russo
Nocauteie seu oponente com a mala, no Media Center ou na Parking Garage.

Lute como Mona, Elizabeth e The Total Package
Termine o modo Hardcore Challenge com qualquer lutador criado, masculino ou feminino.

Lute como Lance Storm, Mike Awesome, Lt. Loco e Doug Dillinger
Termine o modo Hardcore Challenge na dificuldade Easy Setting, com qualquer lutador masculino.

Media Center
Termine o modo Hardcore Challenge e vença o Hardcore Title. Então jogue para concorrer ao U.S. Title. O Media Center será aberto antes de você completá-lo. Vá até lá e termine-o para usá-lo no modo Exhibition.

Fantasias alternativas
Complete o modo Hardcore Challenge com qualquer dificuldade e lutador para destravar a roupa alternativa dele.

Parking Garage
Conquiste os títulos Hardcore e United States Heavyweight. Então vá para World Heavyweight. A Parking Garage estará aberta antes de você completá-la. Vá até lá e termine-a para usá-la no modo Exhibition.

Pontos extras de atributo
Conquiste o United States Heavyweight Title com Jeff Jarrett para obter dois pontos de atributo extras. Ou vença o WCW World Heavyweight Title com qualquer personagem para obter três pontos de atributo extras.

CHICKEN RUN

Final bônus (Hut 1)
Pegue todas as fotos bônus e consiga uma medalha de ouro em todos os minigames para destravar a opção Bonus Ending na Hut 1.

DICAS

ONI

Códigos Cheat

Como você terá de editar um arquivo do jogo para executar essa dica, primeiro faça uma cópia dele. Então use um editor hexadecimal para abrir o arquivo PERSIST.DAT na pasta game, vá até o endereço "$44" e mude o "$02" ou "$06" para "$07". Depois salve o arquivo e inicie o jogo. Para digitar uma das senhas a seguir, aperte [F1] para visualizar a tela de diário. ***Obs:*** *para desabilitar o respectivo truque, reescreva o código.*

Resultado	Senha
Aperte [F8] para mudar os personagens	**shapeshifter**
Invencibilidade	**liveforever**
Munição e energia infinitas	**fatloot**
Supermunição	**superammo**
Energia que se regenera	**elderrune**
Matar com um golpe	**touchofdeath**
Não ser derrubado	**canttouchthis**
Objetos sensíveis	**glassworld**
Fechar level	**winlevel**
Perder level	**loselevel**
Personagens controlados pela CPU lutam um contra o outro	**reservoirdogs**
Modo Gatling Guns	**roughjustice**
Modo Daodan Power (mais dano)	**chenille**
Modo Godzilla (ficar gigante)	**behemoth**
Modo Fists of Legend	**fistsoflegend**
Modo Ultra (inimigos mais difíceis)	**killmequick**
Modo Slow Motion	**carousel**
Modo Cabeção	**bighead**
Modo Mini	**minime**
Phase Cloak	**moonshadow**
Weapons Locker	**munitionfrenzy**
Modo Developer	**thedayismine**

Modo Developer

Digite **thedayismine** e aperte ~ para exibir a janela de console. Então digite um dos códigos a seguir para ativar a respectiva trapaça:

Resultado	Código
Passar por todas as armas possíveis	**F7**
Mudar personagem	**F8**
Começar gravação	**F9**
Parar gravação	**F10**
Reproduzir gravação	**F11**
Ligar/desligar câmera lenta	**Ctrl + Shift + G**
Ligar/desligar texturas	**Ctrl + Shift + S**
Mostrar lógica do oponente	**Ctrl + Shift + B**
Mostrar Frame Rate	**Ctrl + Shift + Y**
Todas as portas destrancadas	**door_ignore_locks = 1**
Matar todos os personagens controlados pela CPU	**ai2_kill**
Atravessar paredes	**chr_nocollision 1**
Desligar função anterior	**chr_nocollision 0**

STREET FIGHTER II X

Para executar as dicas a seguir, primeiro termine o modo Arcade em qualquer nível de dificuldade:

Jogue como Gouki/Akuma

Na tela de seleção de personagens, deixe Ryu selecionado, segure Start e aperte LP + MP + HP.

Opções EX

No menu principal, deixe Options selecionado, segure L + Y e aperte Start.

POWER RANGERS: LIGHTSPEED RESCUE

Seleção de level

Digite **OMEGA**.

Continues infinitos

Digite **FOREVER**.

Vidas infinitas

Digite **IMMORTAL**.

Health infinita

Digite **D4B7E109G7**.

Movimentos RPE infinitos

Digite **N7F6U2A5A1**.

Todas as galerias

Digite **SHOWCASE**.

CHAMPIONSHIP SURFER

Jogue como Iceman

Termine o jogo na dificuldade Pro.

PROJECT JUSTICE

Jogue como Burning Batsu

Entre no modo Story e selecione Taiyo Gakuen. De propósito, faça Batsu perder um round para Akira, Yurika ou Zaki. Iincyo substituirá Batsu depois do confronto, e Burning Batsu aparecerá numa luta contra Vatsu.

Jogue como Powered Akira

Entre no modo Story, selecione Seijyun Syogakuen e derrote Wild Daigo sem utilizar qualquer técnica Team Up.

Jogue como Roy Bromwell e Tiffany Rose

Termine o modo Story com Pacific High School.

Jogue como Vatsu

Termine o modo Story com Gorin Koukou.

Jogue como Wild Daigo

Termine o modo Story com Gedo Koukou.

Jogue como Hyo Imawano e Dark Side Student Council

Termine o modo Story com todas as escolas normais. Hyo será destravado nos modos Arcade Free, Versus e Training. Já Dark Side Student Council será destravado apenas no modo Story.

Jogue como Kurow

Termine o modo Story com Dark Side Student Council.

Jogue como Demon Hyo

Termine o modo Story com todas as escolas e finais.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Modo Cheat

Digite **ENTREZVOUS**. Quando a tela piscar em verde, volte à tela de Cheats e digite **PORTECLEFS**. Todas as missões, personagens do Multiplayer e segredos estarão destravados.

Missão Panzernacker Unleashed

Digite **ENTREZVOUS** como código. Quando a tela piscar em verde, volte à tela de Cheats e digite **LEMONSTRE**.

MARIO TENNIS

Castle Court

Entre no minigame Luigi's Shooting Star e vença os dois levels. Quando chegar à terceira fase, bata o recorde de 60 para destravar o Castle Court nos modos Linked Play e Exhibition.

Tropics Court

Entre no minigame Baby Mario's Target Shot e vença os dois levels. Quando chegar à terceira fase, bata o recorde de 60 para abrir o Tropics Court nos modos Linked Play e Exhibition.

Jungle Court

Entre no minigame Donkey Kong's Banana Bunch e vença os dois levels. Quando chegar à terceira fase, bata o recorde de 60 para destravar o Jungle Court nos modos Linked Play e Exhibition.

Star Court

Entre no minigame Mario's Boo Blast, complete os levels 1 e 2 e bata o recorde.

Jogue como Students

Derrote os estudantes que encontrar nas ligas Junior, Senior, Varsity e Travelling para destravar essa opção na tela de seleção de personagens.

Jogue como Mario

Termine o jogo em Singles.

Jogue como Peach

Termine o jogo em Doubles.

Personagens do Nintendo 64

Use o Transfer Pak com a versão de *Mario Tennis* para Nintendo 64. Primeiro selecione o Transfer na tela principal e escolha Game Pak Check. Depois da verificação, um ícone com a mensagem "Transfer N64 Characters" aparecerá. Isso lhe permitirá jogar com Bowser, Waluigi, Wario e Yoshi.

Raquetes Gold e Silver

Equipe-se com a Iron Racket e vá para Training Courts. Suba até o lago e siga em frente até encontrar um garoto treinando saque. Diga que não gosta do que ele está fazendo e que você mostrará sua raquetada. Ele rirá, e você ficará nervoso. Então prepare-se para sacar. Em 10 segundos, aperte A o máximo de vezes possível. Se você apertar 100 vezes, conseguirá uma Silver Racket. Se sacar 150 vezes, você levará a Gold Racket. **Obs:** *experimente enrolar sua mão na camiseta e ficar "massageando" o botão A. Assim você conseguirá mais facilmente as raquetadas necessárias.*

Mais minigames

Depois de destravar os personagens do N64, verifique a tela de minigame. Mais opções deverão estar disponíveis. Para conseguir ainda mais minigames, vença as ligas Junior, Senior, Varsity e Travelling em Singles e Doubles.

Reiniciar o jogo

Se você perder uma partida no modo RPG, pause o game imediatamente após a pontuação aparecer. Então salve o jogo, dê um Quit e depois continue a partida que você estava jogando. O Reset valerá para o jogo, e não para a partida de tênis.

SKIES OF ARCADIA

Arte escondida

Coloque o CD do jogo num drive de CD-ROM e abra o arquivo MASTER01.BMP.

Áudio escondido

Quando o jogo estava sendo desenvolvido, os programadores queriam implementar falas em seu Battle System. No entanto, na versão final, as falas não foram incluídas. Se estiver a fim de ouvir o que o time de desenvolvimento iria utilizar em *Skies of Arcadia*, siga os passos a seguir. Primeiro ligue o Dreamcast sem disco algum. Quando a tela de sistema aparecer, vá para o CD Player. Assim que chegar à tela com os controles do CD, insira qualquer um dos discos do jogo. Quando ele for carregado, o CD *Skies of Arcadia* aparecerá. Selecione Play para ouvir as vozes ocultas.

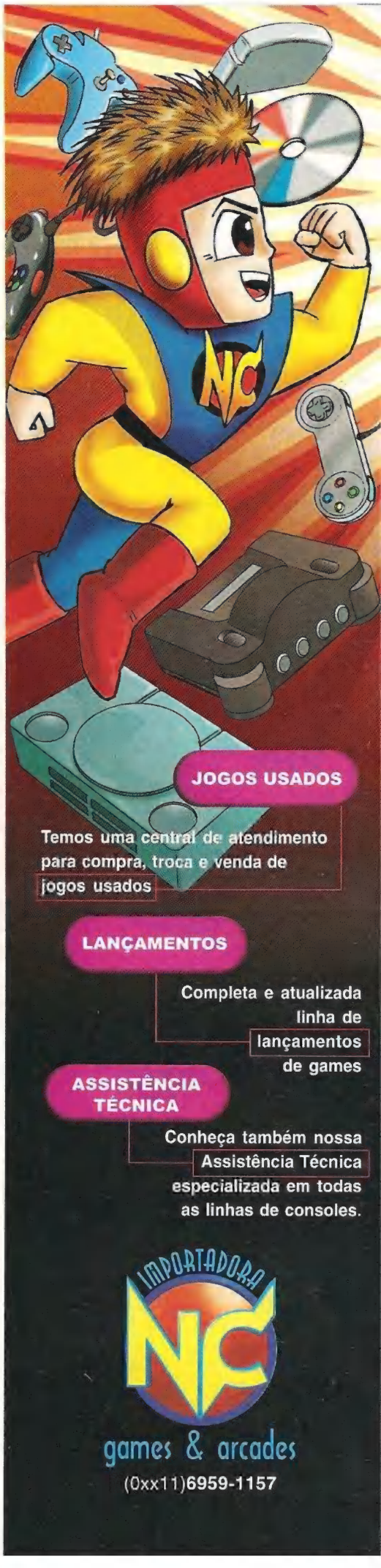
Filme secreto de Aika

Comece um jogo, passe pela parte do barco de Alfonso e volte para sua ilha. Então saia da base subterrânea de Pirate Isle, e Aika lhe dirá que ela precisa de ajuda para se distrair. Vá até a casa dela, vire-se para a porta e siga para a extrema esquerda, até encontrar um varal. Nesse lugar, você encontrará um lenço de pano depois da parede do canto da casa. Inspecione tal lenço, e você verá uma seqüência FMV escondida, que mostra como fica o cabelo de Aika com um penteado para baixo.

RAIBOW SIX: ROGUE SPEAR

Menu Cheat

Enquanto estiver jogando, segure L + A + B + X + Y e aperte ↓ para abrir o menu Cheat.



DICAS

STAR WARS EPISODE I: STARFIGHTER

Invencibilidade
Digite **MINIME**.

Modo Director
Digite **DIRECTOR** para ter ângulos de câmera alternativos.

Modo Jar-Jar
Digite **JARJAR** para inverter os controles da nave.

Vídeo de Natal escondido
Digite **WOZ** para ver uma seqüência escondida de vídeo em que Nym tenta abrir uma porta e, quando consegue, um cara aparece e deseja Feliz Natal a todos.

Destravar missão bônus Charm's Way
Complete as missões The Royal Escort, Contract Infraction, Piracy Above Lok, Taking the Offensive, The New Resistance e The Final Assault com uma medalha de bronze. Na missão Charm's Way, você terá de defender cargueiros que estão fugindo de Droids da Trade Federation. O cargueiro que lidera a fuga é controlado por Reeve Dallows, pai de Rhys. Você joga como Rhys em Naboo N-1.

Destravar missão bônus Canyon Sprint
Complete as missões Naboo Proving Grounds, The Royal Escort, Taking the Offensive, Midnight Munitions Run, Rescue on the Solleu e The Final Assault com uma medalha de prata. Na missão Canyon Sprint, você jogará como Rhys no N-1 Starfighter e terá de correr pelo canyon em Naboo. Você correrá contra os outros personagens principais do jogo – Vana, Nym, Essara e Reti – e receberá uma medalha de acordo com quem derrotar na linha de chegada. Se vencer Essara e chegar em primeiro, você faturará a medalha de ouro.

Destravar missão bônus Outpost Attack
Complete todas as 14 missões com uma medalha de bronze. Na missão Outpost Attack, você terá de defender sua base contra um ataque Droid. É uma missão baseada em tempo, em que você perde pontos ao perder prédios e ganha pontos ao destruir Droids. A medalha que você recebe no final depende de sua pontuação.

Destravar missão bônus Space Sweep
Complete todas as 14 missões com uma medalha de prata. Na missão Space Sweep, você estará no meio de um campo e ganhará pontos ao destruir asteróides, minas e discos voadores.

NBA SHOWTIME: NBA ON NBC

Escolha Start Game no menu principal e Enter Initials na tela Choose Options. Quando o jogo perguntar se você deseja escrever seu nome para gravá-lo, responda "Yes". Então digite qualquer uma das senhas abaixo e os números PIN para jogar com os personagens secretos da Midway:

Jogador	Senha	PIN
Alex Gilliam	LEX	0014
Andy Eloff	ELOFF	2181
Beth Smukowski	BETHAN	1111
Brian Lebaron	GRINCH	0222
Chris Skrundz	CMSVID	0000
Daniel Thompson	DANIEL	0604
Dave Grossman	DAVE	1104
Eugene Geer	E_GEER	1104
Isiah Thomas	THOMAS	1111
Jason Skiles	JASON	3141
Jeff Hohnson	JAPPLE	6660
Jennifer Hendrick	JENIFR	1111
Jennifer Hendrick com roupa alternativa	JENIFR	3333
Jim Gentile	GENTIL	1228
Jim Tianis	DINI	0619
John Root	ROOT	6000
Jon Hey	JOHNEY	8823
Larry Wootman	STRAT	2112
Mark Guidarelli	GIUDO	6765
Mark Turmell	TURMEL	0322
Matt Guilmore	MATT_G	1006
Mike Lynch	LYNCH	3333
Paul Martin	STENTR	0269
Paulo Garcia	PAULO	0517
Rob Gatson	GATSON	1111
Sal Divita	SAL	0201
Shawn Liptak	LIPTAK	0114
Tim Bryant	TIMMYB	3314
Tim Kitzrow	TIMK	7785
Willie Morris	WIL	0101

NBA 2K1

Para executar os truques a seguir, entre na tela Options, escolha Codes e digite o respectivo código. ***Obs:*** *esse jogo diferencia maiúsculas de minúsculas.*

Times escondidos
Digite **vc** para destravar os times Mo Caps, Sega Sports e Sega Net.

Jogadores escondidos no time Sega Sports
Primeiro destrave os times escondidos para abrir o Sega Sports. Então digite **Marrinson**, **Stricker**, **Dobson** ou **Aynaga**.

Jogadores escondidos no time Mo Caps
Primeiro destrave os times escondidos para abrir o Mo Caps. Então digite **Arnold** para destravar um jogador secreto no time. ***Obs:*** *o rapper Redman também estará no banco de reservas.*

Cabeções
Digite **heliumbrain**.

Jogadores monstruosos
Digite **alienbrain**.

Jogadores contaminados
Digite **tvirus**.

Fazer os jogadores comemorarem as cestas
Digite **sohappy**.

Comentários malucos
Digite **whatamisaying**.

Ser a bola
Digite **betheball**.

Visual bacana
Digite **radical**.

Roupas dos anos 70
Digite **the70slive**.

Restaurar sanidade
Digite **Sartorial**.

Modo Suspiro
Digite **Not so happy**.

The Cure!
Digite **The cure!**.

Seleção aleatória de times
Escolha o modo Exhibition, deixe o nome de um time selecionado e aperte L + R + A.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Obter $50.000 com Tony Hawk
Digite **V!T!MBBBBBVV**. ***Obs:*** *os objetivos não estarão completos.*

Todos os skates e níveis
Digite **B58LPTGBBBBV**. Você também conseguirá alguns objetivos concluídos por Tony Hawk.

Todos os objetivos completos
Digite **B8SD2!!!!!T!**.

Dinheiro extra e todos os parques
Digite **VTPMPSBBBBVV**. Você também terá o skate Falcon.

Skates Football e Shadow
Digite **CZWWVWFMKCVB** para destravar os skates Football e Shadow para Bob Burnquist, além de completar alguns objetivos de cada level.

Todos os skates de Burnquist
Digite **CJFBV3KTKC2B**. Isso também abrirá o The Bullring e lhe dará $540.

Todos os skates e levels
Digite **VTO!3TT!TZT1** para ter todos os skates e levels, além de $80.150.

DEAR OR ALIVE 2

Imagens escondidas
Insira o jogo no CD-ROM de um PC e entre na pasta Bonus para encontrar as imagens escondidas de *Dead or Alive 2*.

Provocar oponente
Durante a partida, aperte ←, →, ←, R.

MS. PACMAN MAZE MADNESS

Teste de som
Bata ao menos 14 recordes para abrir uma opção de Sound Test no menu de Pause. Ou então colete pelo menos 70 estrelas douradas.

Caixa de música
Colete ao menos nove estrelas douradas para destravar o Music Player na tela de abertura do estágio. Ou então colete pelo menos 70 estrelas douradas.

Movie Player
Colete ao menos 70 estrelas douradas para destravar o Movie Player na tela de abertura do estágio.

Mapa bônus do Multiplayer
Chegue até a fase bônus Pier Pressure (depois do Year of the Pac) e consiga uma pontuação de 50.000 ou mais. Se der certo, uma mensagem na tela confirmará que um novo mapa foi destravado. Grave a partida, dê Quit e selecione a opção Multiplayer no menu principal para encontrar o mapa bônus.

MR GAMES
VIDEO-GAMES, CARTUCHOS, CDS, ACESSÓRIOS EM GERAL E ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Playstation 1/Ps one - Cards Pokemon - Nintendo 64
Game Boy Color e Dreamcast
Lançamento: Playstation 2, com preço imbatível
Despachamos para todo o Brasil
PS2 Nintendo NINTENDO64 Dreamcast PlayStation
Cadastre sua locadora ou Revenda e tenha preços e condições especiais de pagamentos
Tel/Fax: (0**15) 221-8102
Visite nossa loja virtual
WWW.MRGAMES.COM.BR
Rua Visconde de Caíru, 608 Jd. Martha - Sorocaba-SP

DICAS
GAMESHARK

PAPER MARIO

Código de ativação (uso obrigatório)*
DE025C00 0000
F106C6B0 2400

(GS Pro 3.3)

HP infinito	8010F292 0063
HP no máximo	8010F293 0063
FP infinito	8010F295 0063
FP no máximo	8010F296 0063
Moedas infinitas	8110F29C 03E7
Badge Points no máximo	8010F298 0063
Level 99	8010F299 0063
Star Pieces no máximo	8010F29F 0063
Goobario	8010F2AC 0001
Kooper	8010F2B4 0001
Bombette	8010F2BC 0001
Parakarry	8010F2C4 0001

* Para esse jogo é preciso ter o Key Code de Diddy Kong Racing.

FEAR EFFECT 2

Códigos para Hana

Munição infinita para o Assault Rifle	8008BC0C 03E7
Nunca recarregar o Assault Rifle	8008BB54 0063
Munição infinita para a Shotgun	8008BC0E 03E7
Nunca recarregar a Shotgun	8008BB64 0063
Munição infinita para a Uzi	8008BC0A 03E7
Nunca recarregar a Uzi	8008BB44 0063
Munição infinita para a .90 Pistol	8008BC08 03E7
Nunca recarregar a .90 Pistol	8008BB3C 0031 8008BB3E 0031

Códigos para Rain

Munição infinita para a Shotgun	8008BF0E 03E7
Nunca recarregar a Shotgun	8008BE64 0063
Munição infinita para a Uzi	8008BF0A 03E7
Nunca recarregar a Uzi	8008BE44 0063
Munição infinita para o Assault Rifle	8008BF0C 03E7
Nunca recarregar o Assault Rifle	8008BF08 03E7
Munição infinita para a .90 Pistol	801F1DD0 0100
Nunca recarregar a .90 Pistol	8008BE3C 0031 8008BE3E 0031

Códigos para Deke

Munição infinita para o GL 150	8008BE12 03E7
Nunca recarregar o GL 150	8008BD8C 0063
Munição infinita para a Shotgun	8008BE0E 03E7
Nunca recarregar a Shotgun	8008BD64 0063
Munição infinita para o rifle	8008BE0C 03E7
Nunca recarregar o rifle	8008BD54 0063
Nunca recarregar a Shot Pistol	8008BD4C 0031 8008BD4E 0031

NBA HOOPZ

Turbo infinito	800841C4 0003
Cabeção	80084228 0003
Cabecinhas	800841D8 0003
Bonecos pequenos	800841DC 0001

(GS Pro 3.3)

Quadra de praia	800841EC 0001
Quadra de rua	800841F0 0001
Sem Goaltending	800841D0 0001
Granny Shots	800841E8 0001
ABA Ball	8008422C 0001
Mostrar Hotspot	80084204 0001
Uniforme de visitantes	80084218 0001
Uniforme do time da casa	80084214 0001
Mostrar a porcentagem de arremessos	800841FC 0001
Tempo de arremesso infinito	3009D4A9 0009
Apertar Select para aumentar o tempo	D008E4E2 FFFE 8009D4A4 3705
Começar no segundo tempo	D009D4A0 0000 8009D4A0 0001
Começar no terceiro tempo	D009D4A0 0000 8009D4A0 0002
Começar no quarto tempo	D009D4A0 0000 8009D4A0 0003
Turbo infinito para o time da casa	8009D632 0006 8009D6A2 0006 8009D66A 0006
Time da casa sem turbo	8009D632 0000 8009D6A2 0000 8009D66A 0000
Time da casa não marca pontos	8009D4B4 0000 8009D4B8 0000 8009D4BC 0000 8009D4C0 0000
Time da casa com 200 pontos	8009D4B4 0032 8009D4B8 0032 8009D4BC 0032 8009D4C0 0032
Turbo infinito para o time visitante	8009D6DA 0006 8009D712 0006 8009D74A 0006
Time visitante sem turbo	8009D6DA 0000 8009D712 0000 8009D74A 0000
Time visitante não marca pontos	8009D4D0 0000 8009D4D4 0000 8009D4DA 0000 8009D4DE 0000
Time visitante com 200 pontos	8009D4D0 0032 8009D4D4 0032 8009D4DA 0032 8009D4DE 0032

ROCK'EM SOCK'EM ROBOTS ARENA

Dinheiro infinito	800B4294 E0FF 800B4296 05F5
Ter as 99 partes	50002802 0000 800B45B8 6464

(GS Pro 3.3)

COLONY WARS

Escudo infinito	800463B4 00EE
Mísseis infinitos	80119CC0 0006
Laser infinito	80119C4C 0000
Arma secundária infinita	80119D28 0005 80119D5C 0005 800FE472 0005 80119CF4 0005
Nunca superaquecer	80119C4C 0000 80119C80 0000 80119CB4 0000 80119CE8 0000 80119D1C 0000

(GS Pro 3.3)

Códigos para aumentar a velocidade dos tiros

AS Laser	80119C50 0000
Laser	80119C84 0000
EMP Gun	80119CB8 0000
Scatter Gun	80119CEC 0000
Secundários	80119CC0 0002 80119CF4 0002 80119D28 0002 80119D5C 0002

SUIKODEN 2

(GS Pro 3.3)

Sem batalhas aleatórias	
D002566C 0000	
8002566E 0000	
Dinheiro infinito	
8006A4F8 FFFF	
Dinheiro no máximo	
	8006A4F8 423F
	8006A4FA 000F
Atravessar paredes	
800965E4 0000	800961F6 2400
80096206 2400	8009621A 2400
	80096226 2400
Itens infinitos	
D0071660 14AF	80071662 2400
D0071728 0009	8007172A 1000
D00716B0 088A	800716B2 2400
Equipar qualquer item	D006FFAC 0008
	8006FFAE 1000
Tempo sempre em 00:00:00	8006AA52 0000
	8006AA54 0000
	8006AA56 0000
Dado sempre em 6	80023F62 0006
Score triplicado no jogo de dados	
	80023F62 000A
Sempre conseguir subir no jogo da corda	
	80024AD8 0006
Quick Level para todos os personagens	
(GS 2.2 ou superior)	50005224 0000
	80069894 03E7
Sempre pegar o peixe	80023FF6 1964
	80024242 19C8
McDohl na sexta posição	D006A486 801F
	3006A46A 0052
Ativar McDohl sem Suikoden	3006AF6D 0023

KNOCKOUT KINGS

(GS Pro 3.3)

Pontos de criação infinitos	
800ED0EE 03E7	
Contador rápido	
800E9FA8 000A	
Sem contador	
800E9FA8 0000	
Segurar X para se recuperar rapidamente	
quando cair	D0127A8A BFFF
	80127B22 0002
Apertar L2 para acabar com o round	
	D0127A8A FEFF
	80121ABC 0000

GAUNTLET LEGENDS

(GS Pro 3.3)

Código de ativação (precisa estar ativo)	EE000000 0000
Códigos para o jogador 1	
Energia infinita	810C5C54 0000
	810C5C56 270F
Energia no máximo	810C5C64 0000
	810C5C66 270F
Strength no máximo	810C5C04 0000
	810C5C06 FFFF
Speed no máximo	810C5C14 0000
	810C5C16 FFFF
Magic no máximo	810C5C24 0000
	810C5C26 FFFF
Armor no máximo	810C5C34 0000
	810C5C36 FFFF
Level 99	810C5C44 0000
	810C5C46 0063
Códigos para o jogador 2	
Energia infinita	810C6054 0000
	810C6056 270F
Energia no máximo	810C6064 0000
	810C6066 270F
Strength no máximo	810C6004 0000
	810C6006 270F
Speed no máximo	810C6014 0000
	810C6016 270F
Magic no máximo	810C6024 0000
	810C6026 270F
Armor no máximo	810C6034 0000
	810C6036 270F
Level 99	810C6044 0000
	810C6046 270F
Códigos para o jogador 3	
Energia infinita	810C6454 0000
	810C6456 270F
Energia no máximo	810C6464 0000
	810C6466 270F
Strength no máximo	810C6404 0000
	810C6406 270F
Speed no máximo	810C6414 0000
	810C6416 270F
Magic no máximo	810C6424 0000
	810C6426 270F
Armor no máximo	810C6434 0000
	810C6436 270F
Level 99	810C6444 0000
	810C6446 270F
Códigos para o jogador 4	
Energia infinita	810C6854 0000
	810C6856 270F
Energia no máximo	810C6864 0000
	810C6866 270F
Strength no máximo	810C6804 0000
	810C6806 270F
Speed no máximo	810C6814 0000
	810C6816 270F
Magic no máximo	810C6824 0000
	810C6826 270F
Armor no máximo	810C6834 0000
	810C6836 270F
Level 99	810C6844 0000
	810C6846 270F

KAO THE KANGAROO

(GS Pro 3.3)

Vidas infinitas	
2EA7606D 00000063	
Luvas infinitas	
4CAA1B08 00000063	
Moedas infinitas	
FEA995AE 00000063	

COMO USAR OS CÓDIGOS

1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima, no caso do PlayStation. No Nintendo 64 a chave não existe.

2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão ○ (no PlayStation) ou A (no Nintendo 64).

3 - Escolha a opção "New Game" e coloque o nome do jogo.

4 - Escolha a opção "New Code".

5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas).

6 - Aperte o botão X (PSX) ou B (N64) e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando ○ (PSX) ou A (N64). Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 (PSX) ou R ou L (N64) para ter acesso a ele e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte △ (PSX) ou Z (N64) sobre a linha desejada e confirme a operação.

7 - Após digitar os números, aperte X (PSX) ou B (N64) e confirme a gravação do código.

8 - Aperte X (PSX) ou B (N64) duas vezes para voltar ao menu principal.

9 - Agora escolha a opção "Start Game with Code".

DETONADO

Bowser invade o céu e Mario arrepia o vilão

Paper Mario

9.5

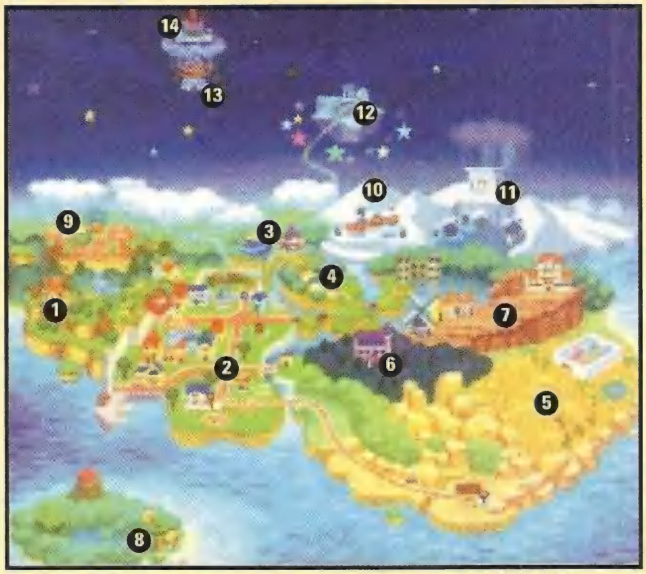
Nintendo
RPG
1 Jogador
Rumble Pack

Controle - típico de jogo 2D	10
Diversão - superoriginal	10
Gráfico - pura maquete	9
Som - tradicional de Mario	9

Por Marjorie Bros

Essa última aventura de Mario no Nintendo 64 é um dos games mais originais e divertidos da série. Em **Paper Mario**, o vilão Bowser promete vencer de uma vez por todas nosso amigo bigodudo. Agora o vilão foi mais longe: invadiu o céu e roubou a Star Rod, uma varinha mágica que tem o poder de realizar sonhos. Com ela fora do lugar, os sonhos das pessoas não podem mais se realizar! Caberá a Mario e seus amigos a tarefa de derrotar Bowser mais uma vez e salvar a Princesa Peach. Só que a parada não vai ser fácil! Mario terá de voar, nadar, explodir paredes e enfrentar vários inimigos ao longo da aventura. **Paper Mario** segue o estilo RPG: você vai conversar com muitos personagens, passar por várias cidades (pelos famosos canos) e encarar batalhas e batalhas para se fortalecer até chegar ao inimigo final. O padrão do jogo é bem parecido com o de **Super Mario RPG**, do SNes, misturando ação e RPG na medida certa. Os gráficos – que trazem jogabilidade em 2D – são bem simples, mas ficaram uma graça! Neste Detonado, você vai encontrar todos os segredos e dicas para fechar o game. Ah! E, de quebra, confira também a localização de todos os Badges escondidos no jogo!

O mapa do mundo dos cogumelos

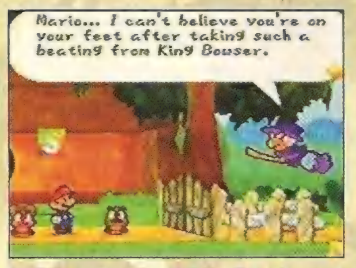


1 - Goomba Village
2 - Toad Town
3 - Shooting Star Summit
4 - Koopa Village
5 - Dry Dry Desert
6 - Forever Forest
7 - Gusty Gulch
8 - Yoshi's Village
9 - Flower Fields
10 - Shiver City
11 - Cristal Palace
12 - Star Haven
13 - Bowser's Castle
14 - Princess Peach's Castle

1 - Siga até o quarto da Princesa Peach, e Bowser estragará sua festa. Use o ataque Jump para detoná-lo. Apesar do esforço, Mario perderá

Prologue: A Plea from the Stars

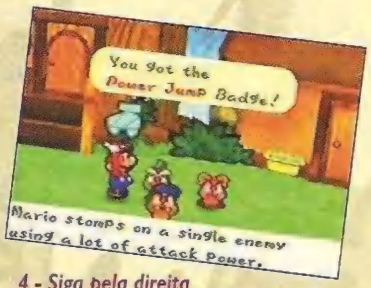
Goomba Village



1 - Fale com todos da vila. Depois entre na casa maior e converse com os Goombas idosos (um deles está na varanda). Então volte ao portão e fale com o pai de Goombario. Kammy Koopa aparecerá e bloqueará o caminho

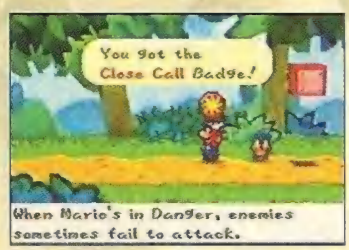
2 - Vá até a varanda. Depois do capote, cheque as moitas (aperte A) para encontrar o martelo

3 - No caminho, martele a árvore para pegar uma boneca. Logo Jr. Troopa barrará você para um desafio. Vença-o com marteladas!

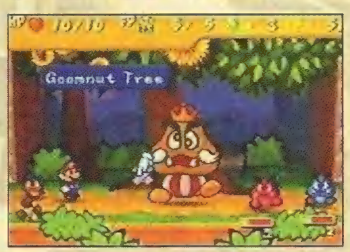


4 - Siga pela direita para voltar à vila. Você ganhará o Power Jump Badge e Goombario se tornará seu parceiro. Martele o bloco amarelo e continue

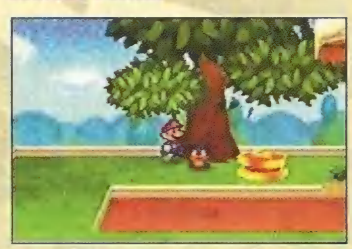
Goomba Road



5 - Acerte esse bloco para pegar o Close Call Badge. Mais à frente, Red Goomba e Blue Goomba aparecerão para enfrentá-lo. Ataque com o Power Jump de Mario e o Headbonk de Goombario. Após a luta, siga para o castelo



6 - Goomba King estará acompanhado de Red Goomba e Blue Goomba. Primeiro martele a árvore para derrubar a semente nos inimigos e então ataque o gigante na moleza. Após a luta, cheque a moita para achar o switch, pise nele e atravesse o castelo

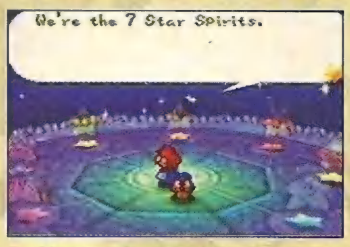


7 - Martele essa árvore para derrubar a mola, pule na plataforma e pegue o Hammer Throw Badge no baú

Toad Town

8 - Ao norte, entre no portão com desenho de estrela

Shooting Star Summit



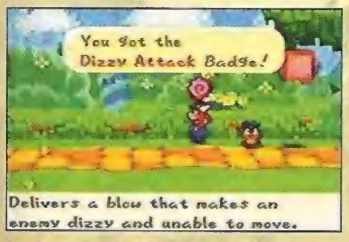
9 - No topo da montanha, fale com os Star Spirits. Na volta, a estrela Twink aparecerá, e você ganhará o item Lucky Star. Kammy Koopa irá incomodá-lo: use o ataque que acabou de aprender para vencê-la

Toad Town

10 - Entre na casa com o telhado que gira e bata um papo com Merlon. Depois fale com esses Toads esquisitos e também com Merlon para desmascará-los. Por último, siga-os!

Chapter 1: Storming Koopa Bros. Fortress

Pleasant Path

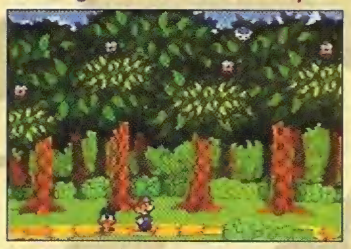


1 - Acerte esse bloco para pegar o Dizzy Attack Badge

2 - Martele a árvore para derrubar o switch, pise nele e atravesse a ponte. Vá em frente e siga por baixo

Koopa Village

3 - Martele os cascos (ande devagar para facilitar) e as árvores, e acerte os blocos (para alcançar um deles, empurre o bloco azul). Dessa forma, você resgatará os cascos dos Koopas



4 - Entre na casa que está tremendo e corra atrás do casco de Kooper. Na floresta, martele a árvore em que o casco parar. Então devolva o casco para Kooper, e ele se tornará seu novo ajudante. Logo detone os Fuzzies usando o ataque Power Shell de Kooper

5 - Atire o casco de Kooper para pegar o Hp Plus Badge nesse tronco

Pleasant Path

6 - Atire o casco de Kooper para acionar o switch e atravesse a ponte

Koopa Bros. Fortress

7 - Detone o inimigo para pegar a chave, use-a na porta e continue

8 - Na sala com grades, ainda não faça nada! Vá até a sala com a porta trancada e mate o inimigo para revelar o switch. Então pise nele, desça a escada, pegue uma chave lá em baixo e volte para abrir a porta trancada

9 - Suba e acerte o bloco para cair na prisão. Depois de falar com Bombette, ela será sua nova aliada: use-a para explodir a parede rachada!

10 - Volte à sala com grades e detone as paredes para pegar a chave e o Power Bouncer Badge. Então vá até a porta que está perto do bloco (aquele que levou você à prisão) e use a chave na porta trancada para continuar

11 - Atire os cascos de Kooper para acionar os switches e atravesse a área

12 - Pise nesse switch e desça a escada. Detone Bombette na parede rachada, entre na passagem para pegar a chave, volte e use-a na porta trancada

13 - Nessa sala, pise no switch e suba a escada. Lá em cima, pegue o Smash Charge Badge e depois siga pela porta

14 - Na ponte, desvie das bombas e enfrente os canhões no final. Ataque com a Fire Flower para evitar congestionamento

15 - Antes de lutar contra os irmãos Koopa, você enfrentará esse falso Bowser. Use as marteladas de Mario e os ataques de Bombette

...

PAPER MARIO

16 - Contra os irmãos Koopa, use o ataque Jump de Mario para desequilibrá-los e o Body Slam de Bombette para derrubá-los. Aí é só atacar com tudo! Após a luta, pegue o Star Spirit

17 - Com a princesa, cheque o quadro e aperte o switch para entrar na lareira. No quarto lateral, leia o diário de Bowser

18 - Detone Bombette na parede rachada, entre no cano e pegue o Fp Plus Badge no baú. Na volta a Toad Town, Jr. Troopa desafiará você de novo! Use marteladas e golpes de Bombette para vencê-lo!

Toad Town

19 - Agora há uma loja ali, onde Rowf vende Badges

20/21 - Vá para o sul, entre no cano, siga à direita e detone Blooper com o ataque Power Bounce de Mario. Após a luta, pegue o Shrink Stomp Badge no baú e saia do local

22/23 - Fale com a flor, pegue a semente e leve-a para a menina do jardim. Atenção: isso servirá para uma importante ação mais adiante!

24 - Detone Bombette na pedra que está no trilho da estação. Depois ande de trem

Chapter 2: The Mystery of Dry Dry Ruins

Mt. Rugged

1 - Ache as três cartas que estão espalhadas pelo local (use os troncos para alcançar as plataformas) e devolva-as para Parakarry. Ele será o novo integrante de sua turma!

2 - Voe com Parakarry para pegar o Quake Hammer Badge

3 - À direita, voe com Parakarry para pegar outra semente (leve-a para a menina do jardim, em Toad Town)

4 - Vá até essa passagem secreta para pegar o Damage Dodge Badge no baú

5 - No topo, voe com Parakarry para prosseguir. Buzzar bloqueará o caminho. Para passar ileso, diga que você é Luigi. Ou então lute com ele e vença-o!

Dry Dry Desert

		5				
1						2
						3
	4					

1 - Entrada do deserto; 2 - Dry Dry Outpost; 3 - Super Block e fruta Lemon; 4 - Attack FX C Badge; 5 - Dry Dry Ruins (pirâmide)

6/7 - Converse com Kolorado e entre no deserto (use o mapa). Depois de achar o Super Block e pegar o Attack FX C Badge, siga para a cidade

Dry Dry Outpost

8 - Atrás da caixas, fale com a cigana e pague-a para que ela lhe ajude nas lutas

9 - Dê vários itens para falar com Sheek. Depois pegue a fruta Lemon na árvore de Dry Dry Desert (na mesma área que tinha o Super Block) e dê para Sheek. No papo, escolha a opção "How to see Moustafa". Vá à loja e compre os itens Dried Shroom e Dusty Hammer (nessa ordem)

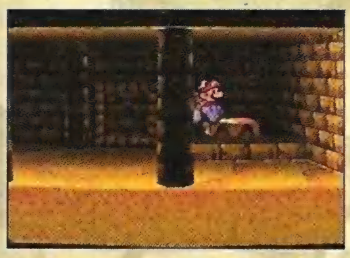
10 - Entre na porta onde estava Sheek. Siga pelo telhado, pegue a carta e entre na porta do final para falar com Moustafa e ganhar o item Pulse Stone

Dry Dry Desert

11 - Use a Pulse Stone nessa pedra (veja o mapa) e entre na pirâmide

Dry Dry Ruins

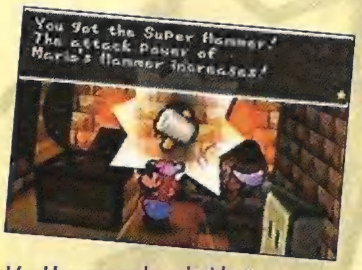
12 - Pegue o Spike Shield Badge no caixão, siga até a sala de baixo e encontre a chave. Então use-a para abrir a porta trancada na sala de cima



13 - Aperte o switch, volte à sala de baixo e atravesse-a

14 - Suba a escada, detone Bombette na parede rachada, entre e pise no switch. Então vá até a sala que está abaixo, pegue a chave, desça a escada e abra porta trancada

15 - Siga em frente e acerte o bloco. Vença os inimigos para pegar outra chave e use-a para abrir a porta lateral



16 - Use a escada colorida e pise nos switches até chegar ao baú gigante. Nele está o supermartelo!

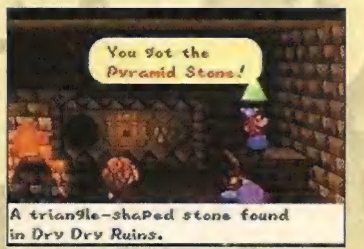
A strange artifact found in Dry Dry Ruins.

17 - Na sala em que você pegou a última chave, encontre o item Artifact

A star-shaped stone found in Dry Dry Ruins.

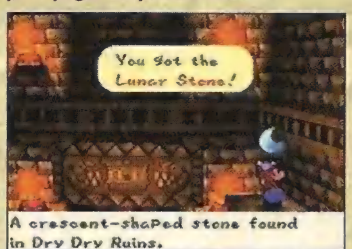
18 - Siga por baixo e detone Bombette nas paredes rachadas para prosseguir. No caminho, acerte um Super Block e pegue o item Diamond Stone

19 - Ainda em baixo, chegue a essa sala, martele o bloco de pedra e pise no switch para pegar a chave



A triangle-shaped stone found in Dry Dry Ruins.

20 - Volte para cima, entre numa sala à direita e martele o bloco de pedra para pegar a Pyramid Stone



A crescent-shaped stone found in Dry Dry Ruins.

21 - Na sala com estátuas, use a chave para abrir a porta trancada. Entre, pise no switch e depois vá até a sala de baixo para pegar a Lunar Stone

22 - Volte à sala das estátuas e coloque os itens na ordem indicada (conforme a foto). Depois desça a escada que apareceu

23 - Contra Tutankoopa, use o Power Bounce de Mario e os ataques de Kooper. Quando aparecer o Chompy, dê marteladas para matá-lo. Após a luta, pegue o Star Spirit

When Mario's in Danger, his attack Power increases by 2.

24 - Com a princesa, use de novo a passagem da lareira. Desvie dos guardas e entre na biblioteca. No meio das estantes, pegue o Power Rush Badge. Mais à frente, a princesa será capturada!

Mt. Rugged

25 - Martele o bloco de pedra para achar um Super Block

Toad Town

26 - Vá para o leste da cidade, fale com o guarda e siga pela esquerda

Chapter 3: The "Invencible" Tubba Blubba

Forever Forest

1 - Siga os caminhos certos para prosseguir! O primeiro está próximo às plantas que balançam; o segundo, perto do tronco com olhos vermelhos; o terceiro, perto das plantas sem sorriso; o quarto, no tronco com rosto (primeiro pegue a semente que está no centro da área); o quinto, próximo aos cogumelos brilhantes; o sexto, perto das plantas que não caem; e o sétimo, ao lado da placa. Atenção: não se esqueça depois de levar a semente que você pegou para a menina do jardim, em Toad Town!

Star Pieces

Há vários Star Pieces espalhados pelo jogo. Para consegui-los, você deverá dar itens às pessoas, vasculhar os cantos das fases e, principalmente, martelar árvores e o chão. A dica é descolar logo o I Spy Badge para detectar todos os Star Pieces facilmente!

e...

PAPER MARIO

Boo's Mansion

2 - Suba a escada, entre no quarto da direita, cheque a estante e martele o fantasma que está com o disco. Então pegue o disco e siga para o quarto ao lado. Coloque o disco no aparelho de som e toque a música para o fantasma se aproximar. Depois corra e pegue o peso no baú!

3 - Pule no sofá da sala principal, coloque o peso no lustre e entre pela passagem

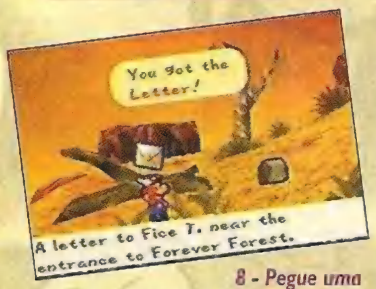
4 - Siga até a parte de baixo e abra o baú lá no final. Martele o fantasma que está com o item, e você ganhará a superbota!

5 - Na sala que tem uma loja, pise nos switches. No grandão, caia com tudo (aperte A duas vezes)

6 - Quebre esse chão de madeira e caia. Depois voe com Parakarry para pegar o retrato de Boo na estante ao lado

7 - Use o retrato de Boo no quadro vazio e entre nele para ir ao terceiro andar. Fale com Bow e Boo. Bow será sua nova ajudante! Agora saia da mansão e siga pela grade da direita

Gusty Gulch

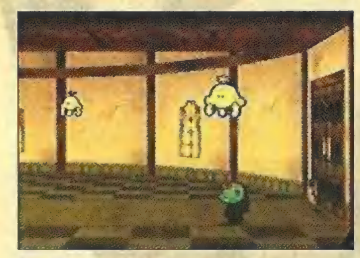


8 - Pegue uma carta no caminho e entre no castelo lá na frente

Shooting Star

Em Shooting Star Summit, na parte de baixo, há uma casa. Lá mora uma bruxa que revelará a você onde estão todos os Star Pieces, Badges e Super Blocks do jogo: pague-a para receber as informações. No segundo andar, tem um cara que vende vários Badges. Para adquiri-los, pague com seus Star Pieces. Ah! Não se esqueça da caixa grande que está na casa, pois é nela que você pegará os itens que a princesa colocou na caixa semelhante do castelo

Tubba Blubba's Castle

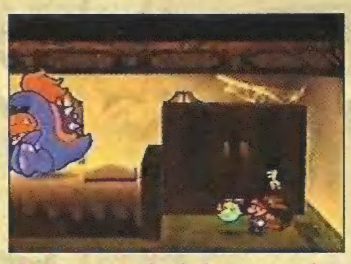


9 - Fique invisível quando os fantasmas perceberem sua presença

10 - Quebre a madeira do chão, caia e pegue a chave no baú. Então saia dali e ache o Super Block que está ao lado. Volte à sala principal e use a chave para abrir outra porta trancada

11 - Na sala dos espinhos, fique invisível para desviar deles e pegue a chave no baú do canto

12 - Lá em cima, fique invisível para que o chefe não o veja. Depois que ele passar reto, pegue a chave no quarto de cima e siga em frente



13 - No quarto do chefe, pegue a chave no baú e fuja correndo. Saia do castelo

Gusty Gulch

14 - Use a chave para entrar no moinho

Wind Mill

15 - Enfrente o coração de Tumba. Para vencê-lo, ataque com o Smack de Boo. Quando o coração brilhar, use a magia Outta Sight de Boo para que Mario fique invisível

Gusty Gulch

16 - Use o mesmo esquema de antes para derrotar o fracote do Tubba Blubba. Após a luta, pegue o Star Spirit

17 - Com a princesa, use a passagem de novo. Bowser lhe fará perguntas. Responda com "Mushroom", "Thunder Rage" e "Super Soda". Quando assumir o controle de Mario, volte e vença Jr. Troopa de novo!

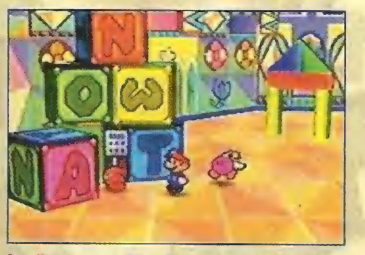
Toad Town

18 - Vá até a loja da esquerda, e um Shy Guy aparecerá roubando a chave. Depois entre na casa vazia que está ali perto e use Bow para ficar invisível. Quando o Shy Guy aparecer, entre na passagem secreta

Chapter 4: Trials in the Toy Box

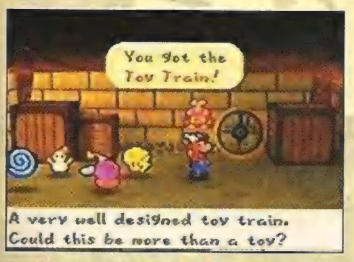
Shy Guy's Toy Box

1 - Martele as caixas para ser arremessado. Então entre na casinha de brinquedo e siga para pegar a chave no baú

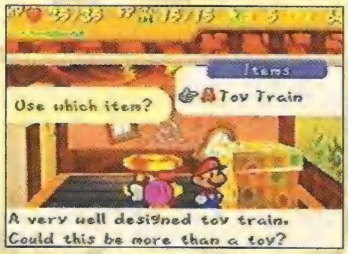


2 - Detone o Shy Guy para pegar a calculadora

Toad Town

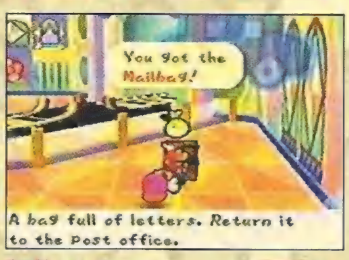


3 - Vá até a loja e devolva a chave para o dono. Entre na salinha e pegue o Toy Train. Ah! Não se esqueça de devolver a calculadora para o vendedor Bowl. Ele lhe dará o I Spy Badge!



4 - Antes de voltar até a caixa de presente, coloque o Toy Train lá dentro

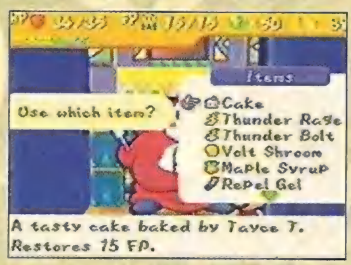
Shy Guy's Toy Box



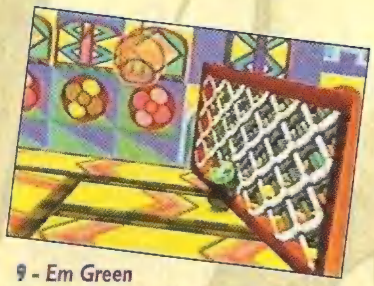
5 - Use o trem e vá para Pink Station. Pegue o Mailbag que está bem ao lado e leve-o ao correio de Toad Town

6 - Pegue o Defend Badge

7 - Atravesse essa parede azul quando um Shy Guy vier do lado oposto. Pegue o Ice Power Badge e a frigideira no fim da sala e devolva-a à cozinheira em Toad Town para ganhar um bolo



8 - Ainda na Pink Station, dê o bolo a esse Gourmet Guy para ele sair do caminho. Assim que ganhar o livro de receitas (devolva-o depois à cozinheira), siga para apertar o switch no final



9 - Em Green Station, fique invisível para passar entre as grades das esteiras. Mate o Shy Guy para pegar a Mystery Note. Lá no final, pegue o Dictionary (depois devolva esses itens ao cara que mora perto da entrada de Toad Town)

10 - Martele os blocos na seguinte ordem: amarelo, verde, vermelho e azul. O trilho será consertado!

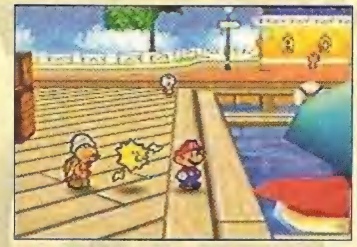
11 - Vá para Red Station e ache um Super Block. Mais à frente, detone o cara com uma lanterna. Para isso, primeiro acerte a lanterna e depois o inimigo. Após vencer o chefe, martele a lanterna para libertar Watt. Ele entrará para seu grupo

12 - Detone Bombette na parede da direita e continue. Use Watt para enxergar no escuro, siga os Shy Guys e detone-os

13 - Quando o chefe começar a atacar, detone primeiro a lanterninha que fica atrás. Depois use Star Storm e marteladas de Mario e ataques de Watt para acabar de vez com o General Guy. No fim da luta, pegue o Star Spirit

14 - Com a princesa, siga até a sala de jantar, fale com Gourmet Guy e vá à cozinha. É hora de preparar um bolo! Primeiro coloque Sugar e Eggs, mexa bem (aperte A rapidamente) e adicione Flower e Butter. Deixe a massa no forno por 30 segundos. Por fim, ponha Cream e Strawberry e leve o bolo para o comilão

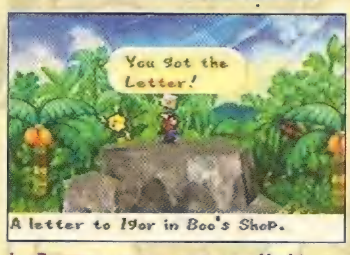
Toad Town



15 - Siga para o porto (à esquerda da Forever Forest), dê uma "bundada" na baleia, entre na boca dela e detone o bichinho. Depois nade com a baleia

Chapter 5: Hot Hot Times on Lavalava Island

Jade Jungle



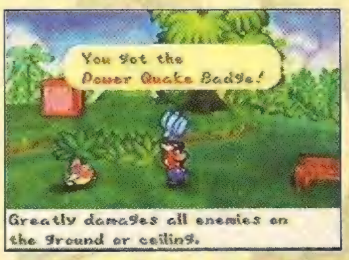
1 - Pegue a carta e entre na Yoshi Island. Lá, continue seguindo para a direita, até encontrar uma montanha. Então fale com Kolorado, volte a Yoshi's Village e siga para o norte

2 - Abra passagem nas moitas e siga à direita

...

PAPER MARIO

3 - Martele a árvore até Sushie cair. Ela então se juntará a você. Nade com ela e pegue uma carta que está na árvore à direita



4 - Nade com Sushie e pegue o Power Quake Badge

5 - Cheque a moita para achar o filhote do Yoshi vermelho. Na plataforma ao lado tem um Super Block!

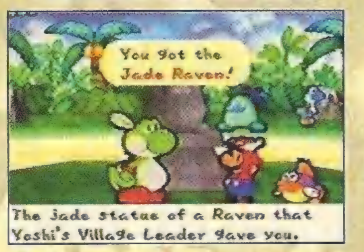
6 - Use a flor roxa (segure Z) e voe até a parte de cima da área. Tire as moitas para revelar um cano e encontre o Yoshi verde

7 - Martele esse tronco para construir uma ponte, atravesse-a e salve o Yoshi azul

8 - Martele ali para acordar o Yoshi roxo

9 - Enfrente os inimigos para, finalmente, salvar o Yoshi amarelo

Yoshi's Village

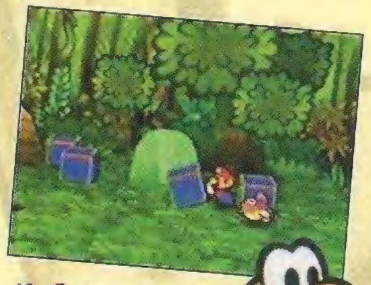


10 - Fale com o líder da vila e ganhe o item Jade Raven

Jade Jungle

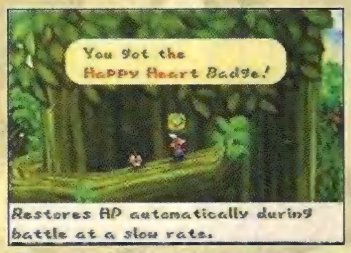
11 - Ponha o Jade Raven nessa estátua e siga pelo caminho aberto

12 - Tire o mato e siga para cima



13 - Empurre os blocos para tampar os vazamentos, e a pedra sairá do caminho (destampe os vazamentos para prosseguir)

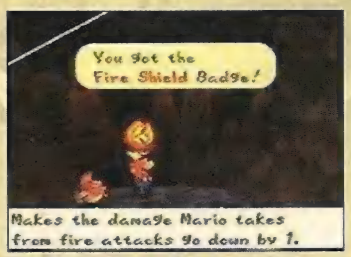
14 - Puxe os cipós para revelar a passagem. Mais à frente, detone as plantas carnívoras para passar



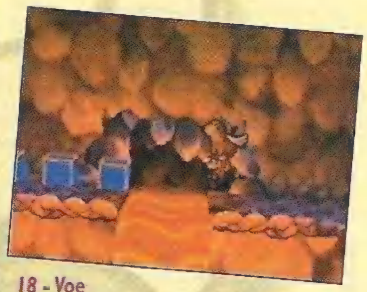
15 - Entre na árvore e suba. Saia e siga para pegar o Happy Heart Badge lá fora. No topo, encontre um gigante e siga-o. Após ganhar o item Ultra Stone, vá até a montanha

Mt. Lavalava

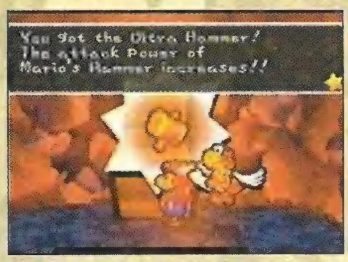
16 - Aqui tem um Super Block!



17 - Nesse local, use a corda e solte-se para pegar o Fire Shield Badge



18 - Voe com Parakarry para passar por cima da cachoeira de lava e então empurre os blocos para bloquear o fluxo dela. Depois atravesse por baixo



19 - Empurre os blocos e passe voando com Parakarry. Então abra o baú gigante para ganhar o ultramartelo e detone o bloco de metal para sair

20 - Quebre o bloco de metal na área da cachoeira de lava e pegue o Dizzy Stomp Badge no baú lá do final

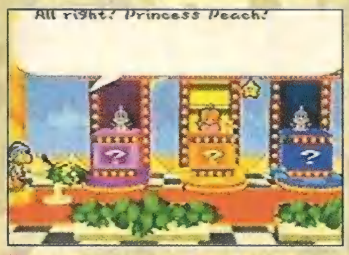
21 - Quebre o outro bloco de metal e prossiga. Use a corda e solte-se no meio para alcançar um Super Block. Depois use a corda de novo e siga normalmente. Ah! No final, corra para não ser esmagado!

22 - Empurre o bloco azul que está no final dessa área para alcançar a plataforma superior. Quebre todos os blocos e fuja para não ser esmagado!

Chapter 6: Dark Days in Flower Fields

Flower Fields

23 - A Lava Piranha tem duas fases. Na primeira, ataque moderadamente: o Belly Flop de Sushie e o Jump de Mario já bastam. Na segunda fase, solte a magia Squirt de Sushie para apagar o fogo e ataque com tudo como Mario. Depois da luta, pegue o Star Spirit e fuja



24 - Com a princesa Peach, entre no quarto à esquerda da cozinha. Lá você participará de um quiz. Aqui estão algumas das respostas: "Lava Piranha", "Chompa", "Princes Peach", "Flower", "King Bowser", "Boo", "The Flower Garden" e "On Bowser's Castle". Vença para ganhar o item Sneaky Parasol

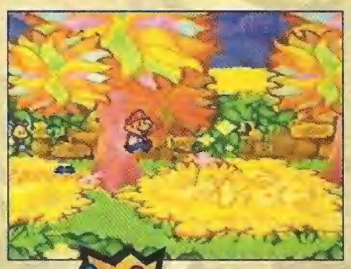
Jane Jungle

25 - Vá até a área em que você encontrou Sushie, pegue o tesouro Volcano Vase no baú e leve-o para Kolorado para ganhar a última semente (depois leve-a à menina do jardim, em Toad Town). Quando estiver voltando para Toad Town, Jr. Troopa aparecerá novamente. Vença-o usando o Star Storm e o ataque Squirt de Sushie!

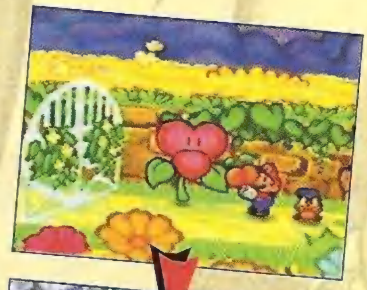
Toad Town

26 - Dê todas as quatro sementes para a menina do jardim e entre na porta

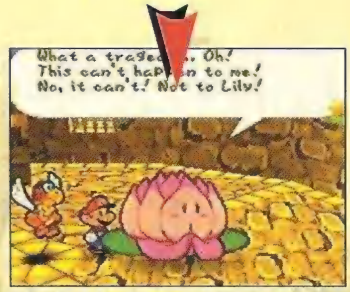
1 - Martele as quatro topeiras que estão em volta dessa flor e pegue o Magical Bean. Ah! Martele a árvore para ganhar o Red Berry



2 - Acerte essas árvores na ordem (meio, esquerda e direita) para ganhar o Happy Flower Badge



3/4 - Dê a Red Berry para a flor vermelha comer. Então siga pelo portão aberto e, mais à frente, martele a árvore para pegar o Yellow Berry. Encontre com Posie, e você ganhará o Fertile Soil



5/6 - Dê a Yellow Berry à flor amarela e martele a árvore para pegar o Blue Berry. Acerte um Super Block no caminho de cima e siga pela direita para encontrar Lily no final

7/8 - Dê a Blue Berry à flor azul, e ela abrirá o portão. Para prosseguir, entre no cano que está no centro do labirinto, fale com Rose e volte à área inicial

Cozinheira de Toad Town

Em Toad Town vive uma cozinheira: dê itens para ela preparar a comida! Confira abaixo a lista das 50 receitas (é bom lembrar que, além dessas, há várias outras combinações):

Big Cookie: Cake Mix + Apple
Bland Meal: Koopa Leaf + Yellow Berry
Boiled Egg: Egg + Strange Leaf
Cake: Cake Mix
Coco Pop: Cake Mix + Coconut
Deluxe Feast: Strange Leaf + Whackas Bump
Dizzy Dial: Strange Leaf + Volt Shroom
Egg Missle: Egg + Fire Flower
Electro Pop: Cake Mix + Volt Shroom
Electrafying Mushroom: Koopa Leaf + Mushroom
Fire Flower: Dried Fruit + Strange Leaf
Fire Pop: Cake Mix + Fire Flower
Fried Egg: Egg
Fried Shroom: Mushroom
Frozen Fries: Fire Flower + Iced Potato
Healthy Juice: Special Shake + Stinky Herb
Honey Candy: Honey Syrup + Cake Mix
Honey Shroom: Honey Syrup + Mushroon
Honey Super: Honey Syrup + Supershroom
Honey Ultra: Honey Syrup + Ultra Shroom
Hot Shroom: Volt Shroom
Jelly Pop: Jammin Jelly + Cake Mix
Jelly Shroom: Jammin Jelly + Mushroom
Jelly Super: Jammin Jelly + Super Shroom
Jelly Ultra: Jammin Jelly + Ultra Shroom
Kooky Cookie: Koopa Leaf + Cake Mix
Koopa Tea: Koopa Leaf
Koopasta: Koopa Leaf + Dried Pasta
Lemon Candy: Cake Mix + Lemon
Life Shroom: Koopa Leaf + Super Mushroom
Lime Candy: Cake Mix + Lime
Maple Shroom: Maple Syrup + Mushroom
Maple Super: Maple Syrup + Super Shroom
Maple Ultra: Maple Syrup + Ultra Shroom
Nutty Cake: Goomnut
Potato Salad: Iced Potato
Shroom Cake: Cake Mix + Mushroom
Shroom Steak: Life Shroom + Dried Shroom
Sleepy Sheep: Strange Leaf + Blue Berry
Spaghetti: Dried Pasta
Special Shake: Melon + Yellow Berry
Spicy Soup: Fire Flower
Strange Cake: Strange Leaf + Cake Mix
Super Soda: Lemon + Yellow Berry
Sweet Shroom: Cake Mix + Ultra Shroom
Tasty Tonic: Coconut
Thunder Rage: Dried Fruit + Volt Shroom
Volt Shroom: Dried Fruit + Life Shroom
Yoshi Cookie: Cake Mix + Melon
Yummy Meal: Dried Pasta + Dried Fruit

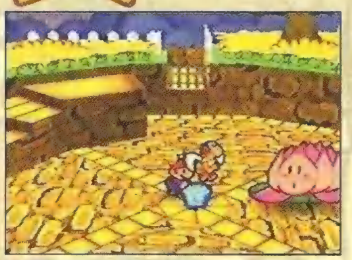
PAPER MARIO

9 - Jogue uma Blue Berry no poço para pegar o Flower Saver Badge

13 - Detone Bombette nessa pedra e caia no buraco para pegar o Mega Smash Badge

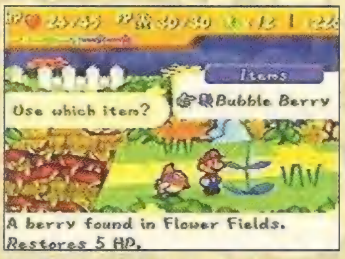
10 - Fale de novo com Posie para ganhar o Crystal Berry. Depois dê esse item a Rose para ganhar a Water Stone

14 - Detone Bombette na pedra que está embaixo das escadas. Suba na torre e fale com o Sun lá em cima. Na volta, Lakilester o desafiará. Para vencê-lo, use o Belly Flop de Sushie e o Star Storm de Mario. Depois da luta, responda "For the world peace" para que Lakilester entre para o grupo



11 - Ponha a Water Stone no ralo que está perto de Lily. Você ganhará a Miracle Water. Na volta, nade e martele a árvore para pegar a Bubble Berry

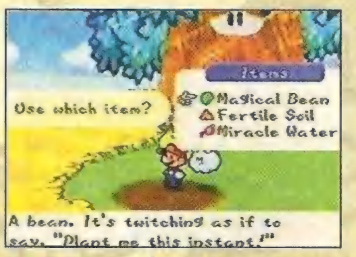
15 - Mova as plataformas coloridas e use Lakilester para passar pelos espinhos



12 - Dê a Bubble Berry para essa planta. Entre na bolha para chegar ao outro lado

16 - Vá por trás da cela e pule na mola. Acerte o Super Block lá em cima e, mais à frente, pegue uma carta

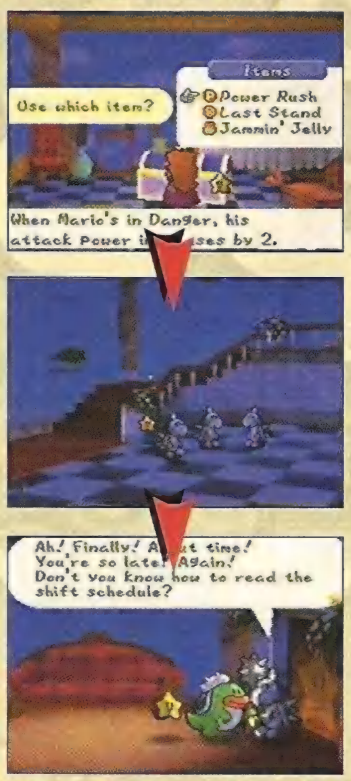
17 - Não deixe que os inimigos usem a máquina! Vença-os e depois martele a máquina até destruí-la!



18 - Fale com a árvore gigante e plante a semente na terra logo à frente (use os três itens que você pegou)

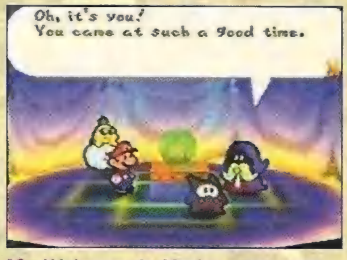
Cloud Climb

19 - Primeiro use Mario para acertar o chefe. Pedaços de nuvens vão se soltar de Huff N. Puff. Então use o Spine Surge de Lakilester para detonar tudo. Depois da luta, pegue o Star Spirit



20/21/22 - Com a princesa, vá até a sala que está à direita da cozinha e pegue o Last Stand Badge no baú. Em seguida, vá ao quarto ao lado e coloque todos os itens que você pegou no baú grande. Agora aperte B perto dos guardas. Você se transformará num deles! Pegue a chave com o guarda de cima e siga para baixo. Transforme-se na criatura verde, volte até o cara que lhe deu a chave e siga em frente

Toad Town



23 - Vá à casa de Merlon e converse com o cara que está lá. Depois entre no cano (à esquerda da Forever Forest)

Toad Town Tunnels

24 - À esquerda, vença o Electro Blooper. Pise no switch para os três canos aparecerem. Eles dão em Goomba Village, Koopa Village e Dry Dry Outpost. Continue à esquerda e encontre o Power Smash Badge no baú

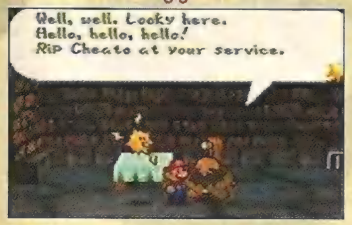
25 - Quebre os blocos de metal para achar um Super Block no final

26 - Quebre o chão de madeira, siga à esquerda e vença os inimigos. Pise no switch para o cano aparecer – ele sai em Boo's Mansion. Siga pela esquerda,

empurre o bloco azul e acerte os blocos invisíveis. Ache um Super Block no canto

27 - Siga nadando com Sushie e detone Super Blooper. Pise no switch para fazer o cano aparecer – esse dá em Yoshi's Village

28 - Use Lakilester para passar sobre os espinhos. Mais à frente, encontre a ultrabota no baú gigante



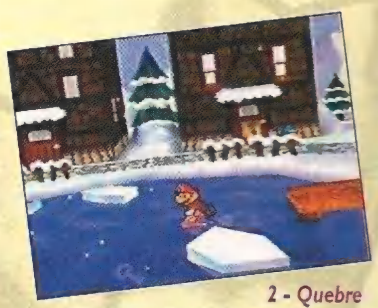
29 - Detone Bombette na parede e fale com Rip Cheato na sala (ele só vende itens de primeira). Use o cano local e pegue a chave para abrir a porta ao lado (é outra saída para Toad Town). Volte ao esgoto

30 - Use Watt para ver os blocos invisíveis, entre na porta azul da direita. No caminho, há ainda um Super Block

Chapter 7: A Star Spirit on Ice

Shiver City

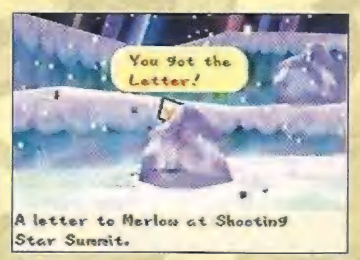
1 - Entre na casa do prefeito, fale com a mulher e siga pela porta de trás. O prefeito estará morto!



2 - Quebre o lago congelado e mergulhe com Sushie para pegar a chave. Abra a casa que está trancada e siga pelo telhado até encontrar Herringway. Depois volte à casa do prefeito e siga pelo caminho da direita

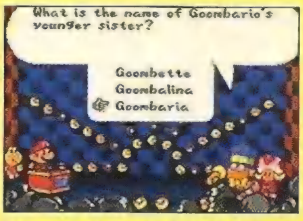
Shiver Snowfield

3 - No caminho, Jr. Troopa aparecerá de novo. Detone-o com o martelo e fuja com a magia de ficar invisível de Bow. Depois martele a árvore da área seguinte para pegar a carta



4 - Pegue essa outra carta que está atrás da pedra. Mais à frente, vença o inimigo que estará bloqueando o caminho

Chuck Quizmo



Esse cara chamado Chuck Quizmo aparecerá no meio das fases aleatoriamente. Responda as perguntas dele para ganhar Star Pieces. No total, são 64 perguntas. Não se preocupe se errar, pois o cara repetirá a mesma pergunta quando você encontrá-lo de novo!

Starborn Valley

5 - Siga Merle para ganhar o cachecol. Depois volte à casa do prefeito para ganhar um balde

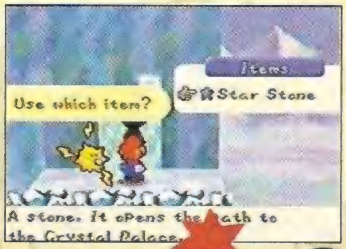
Shiver Snowfield

6 - Vá até a área com bonecos de neve e coloque o cachecol e o balde neles

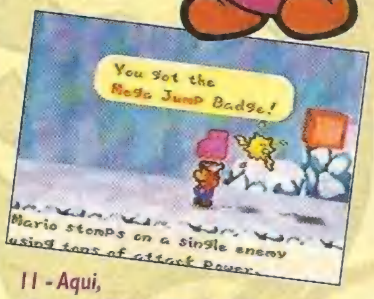
Shiver Mountain

7 - Acerte o casco de Kooper no switch. Depois martele o Kooper falso, vença o inimigo e ache o Super Block que está lá no alto

8/9 - Detone Bombette nessa parede (embaixo da escada), entre e atravesse a parede invisível. Fale com Merlar para ganhar o Star Stone



10 - Volte e ponha o Star Stone nesse local



11 - Aqui, pegue o Mega Jump Badge

Crystal Palace

12 - Pegue a Blue Key no baú, volte à sala principal e afunde o switch para mover a parede. Use a chave para abrir a porta azul

13 - Passe por essas colunas para chegar ao lado oposto do espelho, detone a parede da esquerda, entre e enfrente os fantasmas

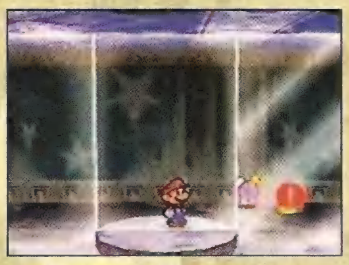
14 - Quebre o chão de madeira e siga para pegar um P-Down, D-Up Badge no baú

PAPER MARIO

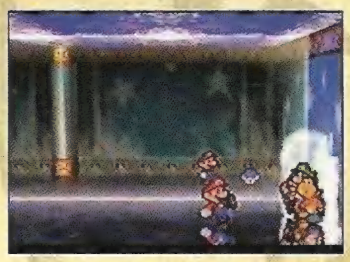
15 - Volte para o lado normal do espelho e caia no buraco que estará aberto

16 - Detone Bombette na parede, e várias Bombettes aparecerão: martele todas as falsas (a verdadeira é a segunda, da direita para a esquerda). Siga e pegue a Red Key no baú. Então volte à sala principal, pise no switch para acionar a porta vermelha, abra-a com a chave e siga em frente

17 - Vá para a direita e vença esses inimigos para quebrar os três blocos que estão no lado oposto do espelho



18 - Vá para o lado oposto. Nesses switches, use Bombette e corra para a plataforma circular do meio. Ah! Explodindo a parede da direita (no lado oposto), você poderá pegar o Triple Dip Badge que está num baú



19 - No fim da sala, faça o mesmo que o reflexo de trás está fazendo. Depois acerte os Koopers falsos e entre na passagem

20 - Use Kooper para acertar o switch (olhe o reflexo)

21 - Nesse local, empurre a estátua para frente. Caia no buraco e pegue o baú que tem o P-Up, D-Down Badge (no final)

22 - A estátua gigante estará na frente do buraco. Caia, pegue a chave lá no final e abra a porta trancada

23 - Empurre as três estátuas nos pisos amarelados e fale com o monstro para mudá-lo de posição. Atenção: a sala é aberta, não tem divisão!

24 - Contra Crystal King, use o Star Storm. O adversário irá recuperar a energia, mas isso não atrapalha muito. O melhor é se preocupar com sua vida! Quando o chefe se clonar, acerte uma magia tripla para acertar o exemplar verdadeiro de qualquer jeito. Após a luta, pegue o Star Spirit

Shooting Star Summit

25 - Vá até esse ponto, e os sete Star Spirits abrirão um portal. Entre nele!

Star Way

26 - Suba e tome cuidado com os inimigos

Favores e recompensas de Koopa Koot

Em Koopa Village, vá até a casa que tem telhado vermelho para falar com o Koopa velho. Ele pedirá que você faça alguns favores. Pegue todas as coisas que o velho pedir e leve-as para ele para ganhar itens. Confira a seguir a lista de tarefas a cumprir e, entre parênteses, o item que você ganhará como recompensa:

1 – Em Koopa Village, pegue o livro Koopa Legends com a mulher (moeda);
2 – Na loja, compre o Sleepy Sheed (Silver Credit);
3 – Na Goomba Village, pegue a fita com Goompa (moeda);
4 – Em Koopa Village, pegue um Koopa Leaf (na moita) e dê tal item para a cozinheira preparar um chá (três Star Pieces);
5 – Em Toad Town, entre no cano que sai na casa de Mario e pegue o autógrafo de Luigi (moeda);
6 – Em Koopa Village, pegue a carteira numa moita (moeda);
7 – Em Toad Town, compre um Tasty Tonic na loja (moeda);
8 – Em Shooting Star Summit, fale com a bruxa. Então vá a Dry Dry Outpost e fale com outra bruxa. Ao receber uma bola de cristal, leve-a à primeira bruxa para ganhar um autógrafo (três Star Pieces);
9 – Em Toad Town, leia o jornal que está na placa (leia atrás também!) e depois conte as notícias para o velho (moeda);
10 – Compre o Life Shroom numa loja (Gold Credit);
11 – Em Goomba Village, pegue o Goomnut da árvore e leve-o à cozinheira para ganhar um bolo (moeda);
12 – Em Koopa Village, como Bombette, fale com as bombas de uma casa (três Star Pieces);
13 – Em Boo's Mansion, pegue a foto com o fantasma (moeda);
14 – Cozinhe Koopa Leaf (encontrado na moita de Koopa Village) e Dried Pasta (comprado na loja) para ganhar o Koopasta (moeda);
15 – Em Koopa Village, ache os óculos na moita (moeda);
16 – Em Dry Dry Outpost, pegue a Lime da árvore (três Star Pieces);
17 – Cozinhe Koopa Leaf e Cake Mix (encontrado em Shy Guy's Toy Box) para obter um Kookie Cookie (moeda);
18 – Em Gusty Gulch, pegue o pacote com os fantasmas. Para isso, fale com todos várias vezes (moeda);
19 – Em Yoshi's Village, pegue o Coconut da árvore (moeda);
20 – Na loja de Dry Dry Outpost, compre o Dusty Hammer, o Dried Pasta, o Dusty Hammer (de novo!) e o Dried Shroom (nessa ordem). Assim você irá ganhar o Red Jars (três Star Pieces).

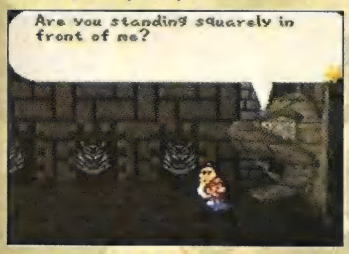
Star Haven

27 - Siga à direita, entre no santuário, fale com os Star Spirits e pegue a nave

Chapter 8: A Star-Powered Showdown

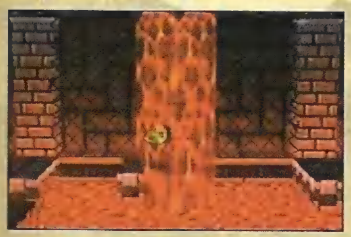
Bowser's Castle

1 - Siga por baixo e detone os Koopatrol para pegar a chave. Volte e abra a porta principal



2 - Siga pela direita até encontrar a estátua e aproxime-se dela para cair no calabouço. Para sair, detone Bombette na parede da direita

3 - Abuse da ajuda de seus companheiros para passar sobre a lava



4 - Fique invisível para passar por baixo da cachoeira de lava

5 - Há duas passagens como essa: entre na segunda e siga até encontrar os guardas. Então vença-os e pise no switch para interromper a lava. Depois disso, volte, pegue a chave na primeira passagem e abra a porta lá no final

6 - Use Watt para enxergar o caminho e Parakarry para alcançar as plataformas distantes. Siga sempre para a esquerda

7 - Empurre esse bloco e entre na porta de baixo. Você voltará àquela porta que o jogou no calabouço: entre nela

8 - Detone o guarda, pegue a chave, abra a cela e fale com os Toads (durma para recuperar suas energias)

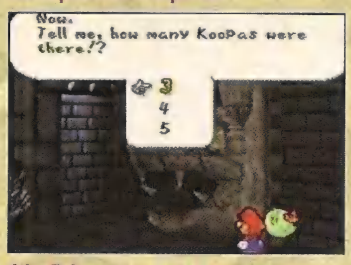
9 - Ande até a porta trancada e pule na mola. Puxe as correntes para encher a sala de água e nade com Sushie para pegar a chave. Depois pare a água e abra a porta trancada

10 - Tome cuidado com os mísseis! Desvie deles e enfrente os canhões no final para passar. Só use marteladas. Esse é o melhor lugar para ganhar Star Points!

11 - Nesse local, empurre o último bloco e siga pela passagem

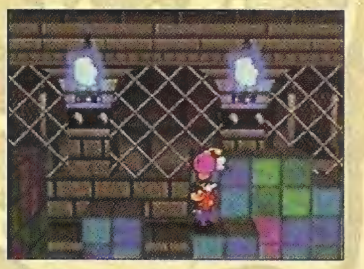
12 - Aqui, empurre o primeiro bloco e entre pela passagem

13 - Nessa sala, empurre o bloco da passagem que já está aberta para abrir uma outra. Siga em frente, pegue a chave no final e use-a para abrir a porta



14 - Fale com a porta e acerte as respostas do quiz para entrar. Depois suba até o final

15 - Detone esse outro guarda, pegue a chave, abra a cela e durma para restaurar suas forças



16 - Fique em cima do bloco colorido e use Bombette. Ela explodirá em cima do switch! Entre ali para pegar um ótimo item (Ultra Shroom)

17 - Na sala dos homens martelo, entre na porta de cima. Então fique na posição indicada na foto, use Kooper para acionar o switch e corra para a sala da direita para pegar a chave

18 - Volte à sala dos homens martelo e use a chave para abrir essa porta. A partir de agora, siga caminho de acordo com a seguinte ordem: cima, baixo, baixo, cima, baixo e cima. Assim você sairá na sala correta!

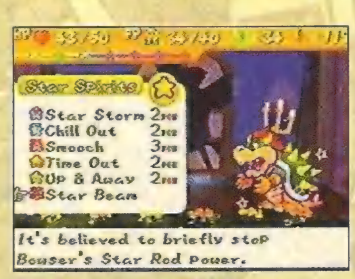
19 - Encontre a falsa princesa Peach. Vá até o começo do corredor e volte para ver que se trata de um inimigo disfarçado! Fique dando marteladas até o cara se render

PAPER MARIO

20 - Jr. Troopa aparecerá de novo! Use seus melhores golpes, pois é a última vez que você vai lutar contra ele!

Princess Peach's Castle

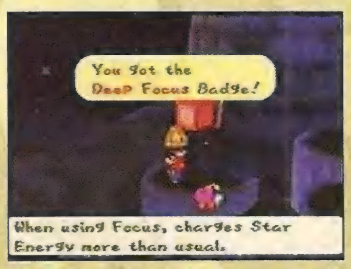
21 - Entre nesse quarto e cheque o armário. Fale com Toad para descansar, pois você já está perto do fim do jogo!



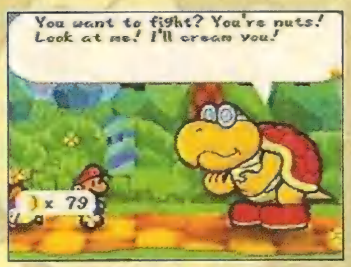
22 - A primeira batalha contra Browser é fácil! Apenas fique esperto quando Koopa usar o Star Rod. Se ele brilhar, imediatamente use o Star Beam para neutralizar o efeito do ataque. Golpeie-o normalmente

23 - Suba até o topo do castelo e salve o game. Se você subir nesse ponto, não há mais como voltar, pois trata-se da batalha final. A dica é voltar para pegar os itens que ainda restam e para curtir alguns eventos adicionais. Se estiver com pressa, pule a seção Itens e Eventos Adicionais e vá direto detonar o chefe!

Itens e Eventos Adicionais

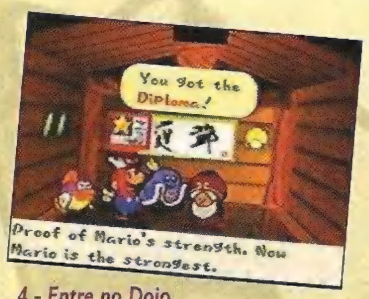


1 - Ainda no castelo de Bowser, vá até a parte onde tinha lava, siga à esquerda e entre pela porta. Então saia para pegar a Deep Focus Badge

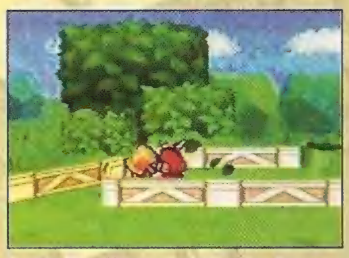


2 - Vá para Pleasant Path e encontre Kent C. Koopa. Ele estará bloqueando a passagem: detone-o! A dica é usar a técnica de invisibilidade quando o adversário atacar, senão você vai perder muita vida. Aí ataque com seus melhores Badges!

3 - Nade com Sushie no início do lago de Toad Town para entrar pelo cano e encontrar um Super Block



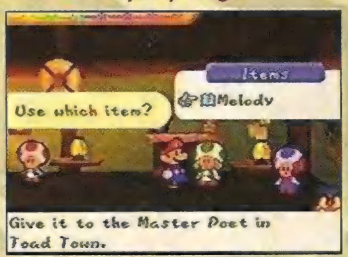
4 - Entre no Dojo em Toad Town. Se conseguir detonar o mestre, você estará mais do que apto para encarar Bowser. Ganhe o Dojo Diploma como prêmio!



5 - Em Toad Town, acerte essa árvore para fazer um cano aparecer e desça para brincar nos minigames. Atenção: você precisará dos Credits! Consiga dois deles fazendo os favores do Koopa velho que está em Koopa Village!

6 - Vá ao esgoto de Toad Town e fique em cima das plataformas móveis para chegar à sala de cima. Lá, pegue o último Super Block

7 - Deixe Parakarry como parceiro e entregue todas as cartas. No final, receba o Lucky Day Badge



8 - Vá ao bar de Toad Town (no porto) e fale com o cara que está ao lado da mulher para ganhar o item Lirics. Depois siga para Dry Dry Outpost e dê o item para o músico. Você receberá o Melody: volte ao bar e entregue-o para ganhar o Attack FX D Badge

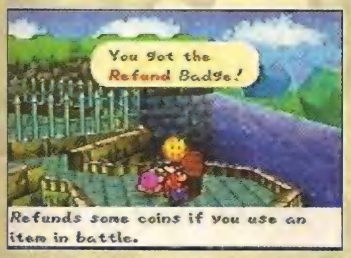
9 - Vá ao rancho de Toad Town e acerte o pino amarelo. Um ovo cairá (custa dez moedas): martele-o para revelar um bichinho. Quando você puser o 11° bichinho, o primeiro que entrou vai fugir e deixar algo. Faça isso para obter bons itens! O bichinho amarelo lhe dará um Ultra Shroom (aumenta 50 HP), e o prata, o Jammin' Jelly (aumenta 50 FP)

10 - Na casa de Merlon (Toad Town), pule alto três vezes para fazer o Quick Change Badge cair

11 - Em Pleasant Path, bata nas três blocos de pedra na ordem seguinte: esquerda, direita e cima. Um bloco vermelho aparecerá: acerte-o e pegue o Attack FX B Badge

12 - Em Koopa Village, escute as notícias pelo rádio. Você deverá cumprir certas missões para ganhar itens. Primeiro pegue um Leaf Koopa na moita da vila e leve-o ao Toad que está na entrada de Toad Town. Depois mande a cozinheira de Toad Town fazer um Nutty Cake (dê a ela o Goomnut, que pode ser encontrado em Gomba Village) e entregue-o ao Toad que está nas Dry Dry Ruins. No final, dê um Coconut (encontrado em Yoshi's Village) ao Toad que está no clube de Toad Town. Ah! Entre uma missão e outra, escute o rádio sem falta!

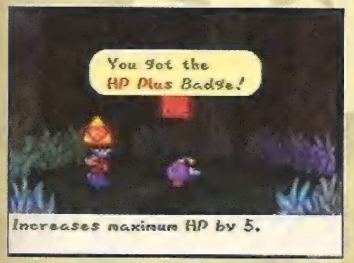
13 - Em Shiver City, entre na casa que está perto do prefeito, suba nas estantes, saia pela janela e vá até a casa ao lado. Então pegue o Attack FX E Badge



14 - Em Koopa Bros. Fortress, detone Bombette na parede que está à direita e pegue o Refund Badge no baú

15 - Em Dry Dry Desert, encoste no vento que está na área dos cactos azuis e pegue o Spin Attack Badge no local em que você cair

16 - Em Gusty Gulch, suba até o segundo andar e detone a parede do corredor. Entre e quebre as tábuas para pegar o D-Down Jump Badge

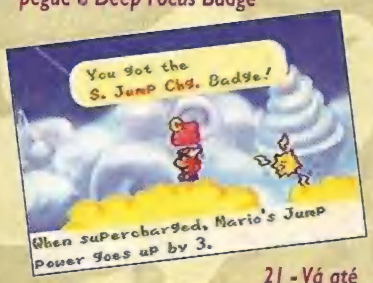


17 - Em Forever Forest, siga pelo caminho oposto aos cogumelos que brilham. Uma colméia confirmará o local. Vá até o meio da área para pegar o HP Plus Badge!

18 - Pegue um Cake Mix (detone o Shy Guy em Shy Guy's Toy Box) e um Lemon (em Dry Dry Desert) e dê tudo para a cozinheira de Toad Town, para que ela prepare um Lemon Candy. Depois leve-o para o Shy Guy preto que está ao lado do baú (em Shy Guy's Toy Box). Assim você receberá o Power Plus Badge

19 - Na Forever Forest, na área que tem uma placa apontando a mansão, cheque as pedras. Uma delas dará risada. Siga pelo caminho dela e pegue o FP Plus Badge

20 - Em Shy Guy's Box Toy, lá na Red Station, acerte o bloco invisível e pegue o Deep Focus Badge



21 - Vá até Cloudy Climb e suba na nuvem para pegar o S. Jump Chg. Badge

22 - Em Dry Dry Desert, aproxime-se dos três coqueiros e acerte o bloco invisível para pegar o Runaway Badge

23 - Nas Dry Dry Ruins, na sala onde você pegou o martelo, siga pelas vigas de metal e pule na que está abaixo. Ande sobre ela, ache a passagem secreta e pegue o baú para ganhar o Slow Go Badge

24 - Em Tubba Bubbla's Castle, aproxime-se do relógio e empurre-o. Entre no quarto, suba nas gavetas e pule na cama. Então siga pelas estantes para achar a passagem secreta e pegue o Mega Rush Badge no baú

Princess Peach's Castle – Chefe Final

1 - Ataque Bowser até ele usar a Star Rod. Quando o chefe brilhar, ative seu Star Beam, mas ele não funcionará. Logo a batalha será interrompida por alguns instantes

2 - Com a princesa Peach, você precisará derrotar Kammy Koopa. Com Twink, use o ataque Dash e, com a princesa, use a opção Focus. Faça isso até detonar a bruxa!

3 - Use tudo contra o chefe: itens de encher vida, Flower Points etc. Desta vez, será possível anular o poder de Bowser. Quando ele usar a Star Rod, ative o Peach Beam para neutralizar o poder do malvado. Ataque com o Mega Jump e o Mega Smash. Com seu parceiro, também use ataques fortes. Não deixe de acertar Bowser, senão ele vai encher a própria vida!

Final

1/2/3 - Como era de se esperar, Bowser se dá mal mais uma vez! A paz finalmente volta a reinar no mundo, e a Star Rod é recuperada. Os sete Star Spirits e Twink voam ao céu para voltar a realizar os sonhos das pessoas. Mario e seus amigos são convidados para uma festa no castelo da princesa Peach, em comemoração à grande vitória. Você participará do final: converse com as pessoas e ande até o castelo! Depois dessa grande aventura, Mario vai se despedindo do Nintendo 64. Provavelmente só haverá mais um jogo do bigodudo no 64 bits. Mas ele já está confirmado em games do GBA e do futuro GameCube! Até lá!

DETONADO

Use com inteligência suas armas e veículos!

Metal Slug X

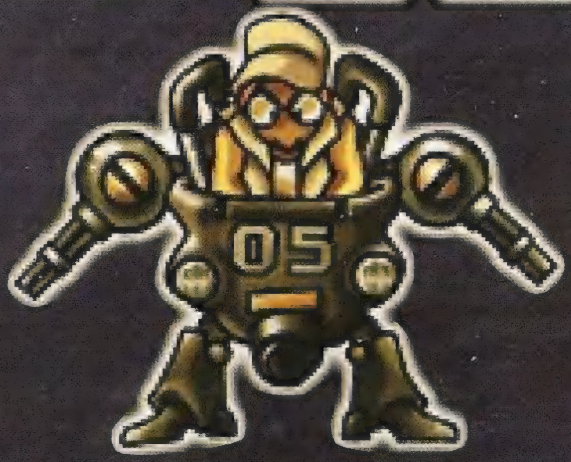
SNK
Ação
2 Jogadores

9.5

Controle - simples e fácil	10
Diversão - do começo ao fim	10
Gráfico - bem-humorado	9
Som - tem tudo a ver	9

Por Lord Mathias

A SNK, softhouse que ficou famosa pelas séries de luta King of Fighters e Fatal Fury, acaba de trazer mais um clássico de ação dos arcades para o PlayStation. Muito familiar pra quem já curtiu *Contra* e *Super Contra*, do Nintendo, *Metal Slug X* chegou para provar que ainda é possível fazer um jogo em 2D bem divertido! Sua missão é impedir que alienígenas aliados ao exército X acabem com a paz no planeta. Para derrotar todo o exército inimigo e, de quebra, resgatar alguns prisioneiros de guerra, você vai contar com um arsenal de armas superpoderosas, que inclui metralhadoras, Shotguns, lança-chamas, Laser Guns, granadas e até bombas! Isso sem contar os diferentes tipos de veículos que você poderá pilotar! Antes de iniciar a partida, você terá de escolher um dos quatro personagens – as mulheres são Fio e Eri, e os homens, Tarma e Marco. Mas a diferença fica só na aparência! Uma dica importante: cuidado com os itens de comida, pois, se você comer demais, vai ficar muito pesado, o que prejudicará seu desempenho. No geral, o jogo não é difícil. Dando uma boa conferida neste Detonado, você vai arrebentar!



Comandos

X - atirar
○ - jogar granadas
□ - pular

Obs: os comandos podem ser configurados no menu de opções

Veículos de Guerra

Avião – Equipado com mísseis muito potentes e uma metralhadora equivalente à Heavy Machine Gun, o avião tem resistência mediana aos tiros inimigos

Robô - Com duas metralhadoras e um canhão equivalente ao do tanque, esse veículo é bem útil e causa muitos danos nos inimigos. Ele pode levar três tiros: os dois primeiros detonam as metralhadoras, e o terceiro, o robô

Tanque – O forte desse veículo, equipado com uma metralhadora e um canhão, é sua alta resistência a tiros

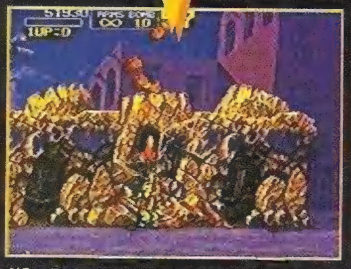
Camelo – Tem baixa resistência (você é derrubado com apenas um tiro!) e é equipado com uma única metralhadora. A vantagem é que, após levar bala, você pode subir no camelo de novo

Missão 1: City in the Middle East

1 - No começo da missão, pule e atire sobre a placa com a seta para a direita pra pegar um item

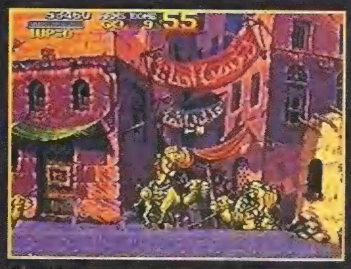
2 - Para ganhar mais pontos e economizar munição, aproxime-se dos soldados e aperte o botão de tiro. Assim você vai esfaquear o adversário!

3 - Eis o primeiro prisioneiro! Para salvá-lo, pule na torre destruída e depois onde ele está



4/5 - Depois de destruir as três torres que lançam mísseis, pule sobre a primeira porta das ruínas e atire para baixo para pegar outro item. Então atire na janela que está no centro das ruínas para conseguir itens de comida

6 - Atire nos melões sobre o camelo e pegue-os. Eles também são itens de comida!



7 - Atire uma bomba no cara com o camelo. Essa é a melhor maneira de matá-lo rapidamente

8 - Logo depois que você destruir a construção, cairão itens de comida na parte esquerda da tela. Vá até lá e pegue tudo!

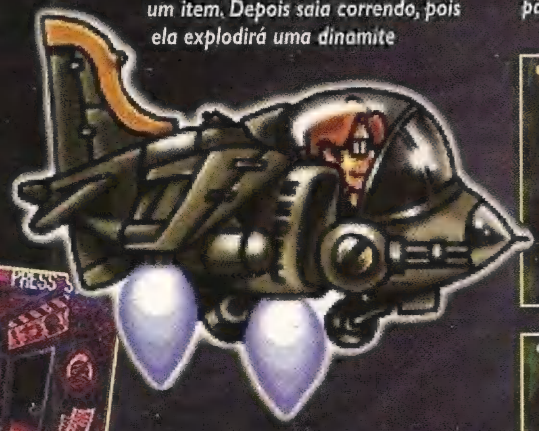
9 - Antes de resgatar a garota com a mochila, espere ela soltar um item

10 - Pegue o tanque e atire na diagonal para atingir essa janela do canto superior direito

11 - Quando os helicópteros chegarem, detone primeiro o vermelho. Os outros explodirão automaticamente

12/13/14/15 - Se você ainda estiver com o tanque quando encontrar o chefe da fase, primeiro atire com o canhão (botão de granadas). Você também pode usar a metralhadora e lançar tiros de canhão ao mesmo tempo! Ao ver o canhão inimigo, atire somente nele para explodi-lo e libertar três prisioneiros (eles lhe darão itens essenciais para derrotar o chefe). Agora fique embaixo dele e atire para cima até destruí-lo. Uma dica: abaixe para desviar dos mísseis e, se não for conseguir, atire neles (não se esqueça das granadas)

METAL SLUG X



Missão 2: Outside Tomb

1 - Atire no olho direito da esfinge para pegar um item

2 - Fique sobre o barril de TNT (o máximo à esquerda possível), pule e mande uma granada à direita. Você libertará um prisioneiro. Repita o passo três vezes

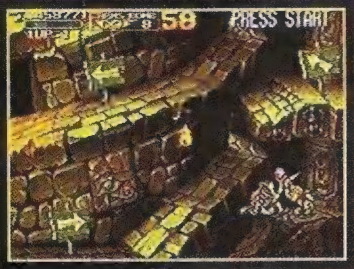
3 - Após entrar na mina, fique parado na frente do primeiro mineiro. Ele começará a trabalhar mais rápido. Pegue o objeto que vai aparecer e depois atire no chão onde você está para pegar outro item

4 - Faça a mesma coisa com o terceiro mineiro

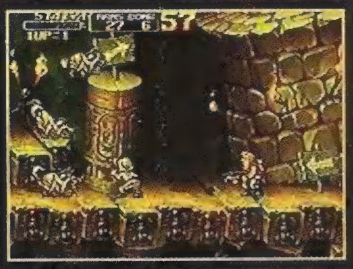
5 - Entre na caverna para libertar um prisioneiro

6 - Atire no olho direito do faraó e pegue o item

7 - Outro item! Desta vez, atire no olho da parede



8 - Esfaqueie a múmia para receber um item. Depois saia correndo, pois ela explodirá uma dinamite



9 - Espere os cachorros transformarem o arqueólogo em múmia e mate todos. Assim, quando você matar o arqueólogo que virou múmia, ele lhe deixará um item

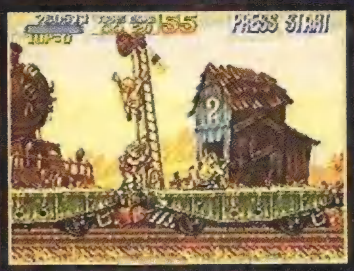
10 - Atire no nariz da segunda estátua de cachorro para encontrar seis moedas

11 - Após pegar o baú, pule e atire sobre os três buracos de onde sai o gás rosa para descolar vários itens

12 - Atire no olho dessa outra parede para pegar mais um item

13/14 - Na hora de enfrentar o chefe da fase, não se esqueça dos canhões, caso ainda esteja com o robô. Eles são muito potentes! Continue atirando e mandando balas de canhão. Quando o adversário ficar azul, corra para uma das extremidades, pois ele irá atirar um laser no centro da tela

Missão 3: Trains



1 - Atire no farol do trem para resgatar um prisioneiro

2 - Mate o soldado na cadeira, aproxime-se dele e esfaqueie-o até aparecer um item

3 - Atire nos três primeiros vagões de carga para pegar itens de comida

7 - Na hora de passar da locomotiva para o vagão, tente pular quando houver uma boa distância. Se conseguir, você ganhará 50.000 pontos

10/11 - Para derrotar o chefe, descarregue todos os mísseis do avião nele, mas não pare de atirar com a metralhadora junto! Alguns prisioneiros aparecerão para ajudá-lo e lhe darão itens de armas

4 - Depois disso, você ficará gordo e lento! É o preço que se paga por comer muito! Salve prisioneiros para voltar a ser magro e ágil

8 - Chegou o subchefe da fase! Fique no meio das duas turbinas, atirando para cima e desviando dos tanques que cairão sobre você. Depois de explodi-lo, pegue as moedas

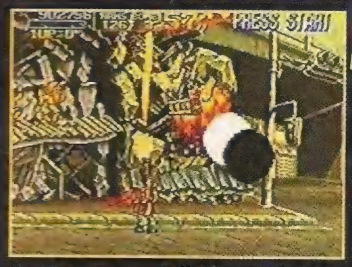
Missão 4: City in China

1 - Atire nos mercados chineses. Eles explodirão e lhe darão itens de comida

5/6 - Para matar o chefe, detone primeiro os canhões. Depois atire feito louco no canhão maior que irá aparecer

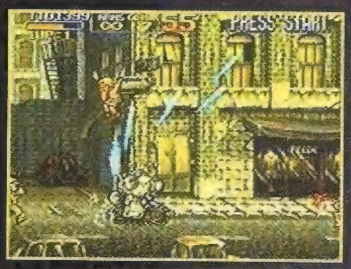
5 - Para explodir os barcos, pule e atire para baixo, ou lance bombas. Cuidado com os mísseis teleguiados!

9 - Quando você encontrar o tanque e o avião, escolha o segundo (caso esteja jogando sozinho). Ele é melhor para combater os inimigos (não se esqueça dos mísseis)

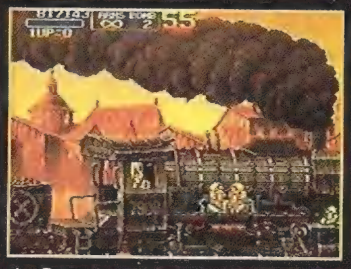


2 - Continue explodindo os mercados. Desta vez, você fará isso para poder subir e resgatar dois prisioneiros

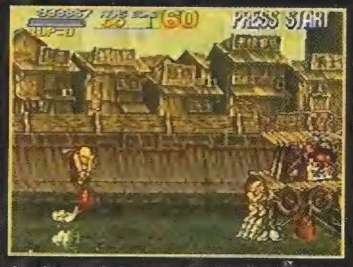
Missão 5: Town



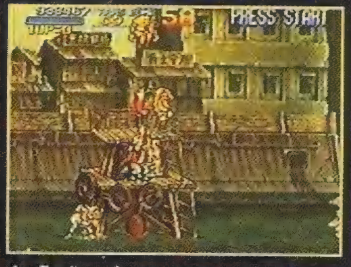
1 - Depois de detonar os dois tanques, atire para cima – na placa da rua (10st) – e resgate o prisioneiro



6 - Entre na cabine do trem e atire para cima: um item cairá sobre você



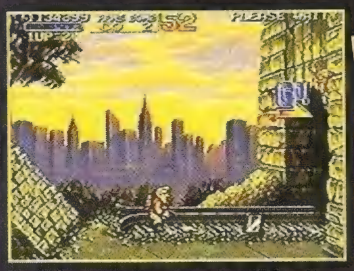
3 - Atire na água em volta da torre para pegar itens de comida



4 - Então suba na torre e atire para cima. Três prisioneiros irão cair!

2 - Mire para cima e atire na árvore para pegar itens de comida

METAL SLUG X

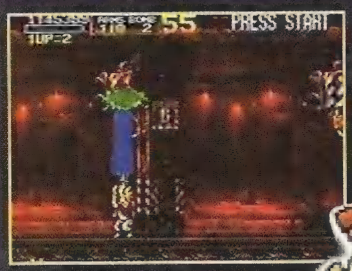


3 - Há um prisioneiro escondido no arco. Quando passar por ele, aperte o botão de tiro para resgatá-lo

3/4 - Quando encontrar o tanque, pule o antes que ele esmague você. Então detone-o pelas costas. Pra terminar, atire no sinal da torre 1 e pegue os itens de comida

Dentro do Túnel do Metrô

1 - Você encontrará de novo a menina com a mochila: resgate-a rápido, antes que ela suma!



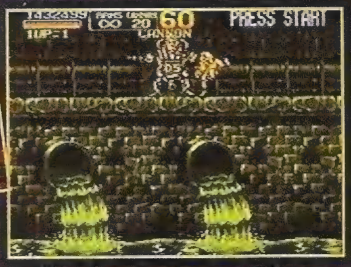
2 - Atire no sinal das torres 6, 5, 4, 3, 2 e 0 para resgatar prisioneiros

Nos Esgotos

1 - Gire a manivela para descer os itens de armar

2 - Depois de pegar o robô, fique atirando pra todos os lados para matar as criaturas. Quando elas chegarem muito perto, dispare o canhão para formar uma barreira de fogo ao seu redor

3 - Detone a torre, vá até onde ela estava e atire pra cima para resgatar um prisioneiro

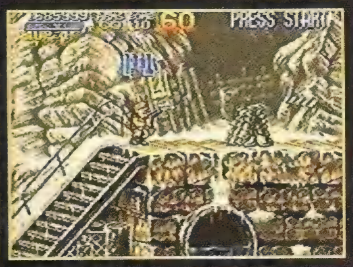


4 - Quando encontrar um robô e um prisioneiro, pegue primeiro o robô e depois resgate o prisioneiro. Ele lhe dará 10 bombas, que vão virar balas de canhão para o robô (elas são muito mais potentes que a bomba normal)

5/6 - Para detonar o chefe da fase, comece atirando com o canhão (como sempre!) e, se possível, com a metralhadora junto. É moleza desviar dos tiros do chefe, portanto não amarele e detone-o logo!

Missão 6: Missão Final

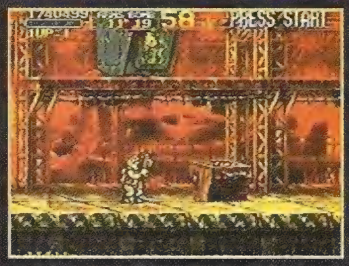
1 - Logo no início, pule e atire na placa com a seta para a direita e pegue seus itens de comida



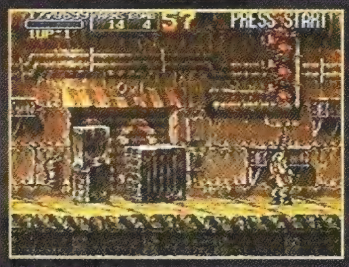
2 - Agora atire na placa com o número 21 para resgatar um prisioneiro

3/4 - Antes da ponte tem outra placa com uma seta para a direita: atire nela para resgatar um prisioneiro. Depois que você matar o subchefe e ele cair na boca da orca, atire para cima (no centro da tela, onde foi a batalha) para resgatar outro prisioneiro

Segunda Parte



1 - Atire nas cabines até explodi-las e pegue os itens

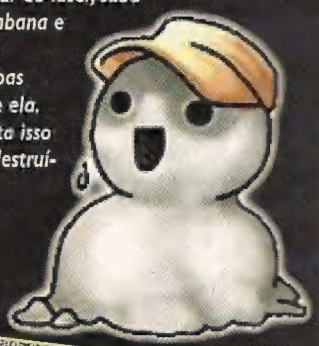


2 - Depois de detonar o tanque e pegar a Shotgun, mate todos os aliens de uma só vez! Para isso, espere eles começarem a descer em fila e atire. Ou mande bala quando eles se juntarem (serve também se você estiver com o lança-chamas)

Parte Final

11/2 - Finalmente chegou a hora de encarar o líder do exército! Ele está rachando o bico com seus soldados, e nem imagina o que vai acontecer... Os alienígenas aliados irão se voltar contra ele, matar os soldados e abduzi-lo!

3/4/5 - Agora você irá lutar contra a nave alienígena! Mire para cima e atire nela enquanto está fechada. No fundo, confira os aviões contra os quais você lutou o jogo inteiro atirando nos alienígenas... Agora eles estão do seu lado! Quando a nave abrir e sua ponta ficar azul, pule para desviar do laser, suba na cabana e atire bombas sobre ela. Repita isso até destruí-la!



6 - Depois da batalha, a nave mãe aparecerá, e você terá de encará-la!

7 - Atire para cima e não se preocupe com os soldados e os tanques: eles estão do seu lado e querem resgatar o líder! Você pode até se proteger no escudo dos soldados para não ser atingido pelos lasers!

8 - Para ajudar, ainda vão aparecer um tanque para você e um prisioneiro que lhe dará armas. Aproveite tudo e acabe com a nave mãe

9 - Depois que você detonar a nave, ela ainda tentará preparar um último tiro, mas um avião do exército irá atingir seu canhão de laser. A nave vai explodir inteira por dentro (lembra de Independence Day?)

10 - No meio da explosão, a pequena nave libertará o líder dos soldados, e todos irão comemorar!

11 - Só que o fulano cai de cara e é esmagado!

12/13 - É isso aí! Parabéns por ter, mais uma vez, garantido a paz mundial!

Bônus Final

1 - Depois de completar o jogo, a opção Another Mission será destravada no menu principal. São 23 pequenas missões pra você se divertir mais um pouco!

2 - Também será destravado um menu com as seis fases que você já detonou. Agora será possível explorar cada uma delas aleatoriamente!

FLASHBACK MEGA

A balada que deixou saudade dos bons tempos do velho Mega

Por Baby Betinho

Streets of Rage I

Streets of Rage é uma série de ação e luta estilo *Final Fight*. Aliás, muita gente acha até hoje que ela não passa de uma cópia! Só que o clássico tinha lá suas diferenças, que faziam dele único. O som de todas as versões era ótimo, pois a trilha foi assinada pelo famoso compositor japonês Yuzo Koshiro. Até hoje não sai da minha cabeça aquela música de quando a gente passava de fase. Outro detalhe: era possível mudar o final de *Streets of Rage I*, lembra? O primeiro jogo era mais simples que os outros dois, tanto no que diz respeito aos gráficos quanto ao controle. Mas a história da trilogia tinha a mesma base: você precisava livrar a cidade de marginais que eram liderados por um mafioso. No game original, os personagens disponíveis são Adam, Axel ou Blaze, pouco diferentes entre si. Na seqüência, Adam cai do palanque, dando lugar a dois novos personagens, Max e Skate, com características mais detalhadas. O terceiro e último episódio da série trazia poucas mudanças, entre elas a substituição de Max pelo cientista Zan, com partes biônicas. É uma pena que a Sega não tenha dado seqüência à série. Já imaginou como ficaria o jogo com o som e os gráficos dos videogames atuais?

DICA: aproveite a força de Adam. Quando ele fizer o gancho que encerra o combo, agarre o inimigo e dê joelhadas nele

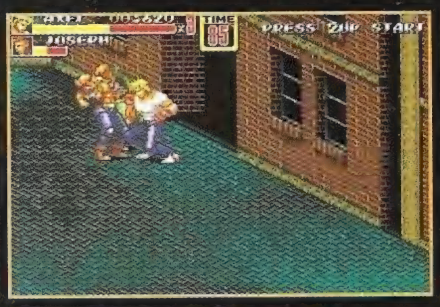
DICA: use a agilidade de Blaze para agarrar os inimigos

DICA: com Axel, use os socos normais, que são bem fortes

Streets of Rage II

DICA: para usar especiais, aperte o botão A + frente

DICA: com Max, agarre o inimigo e aperte B repetidamente



DICA: use o especial de Axel durante os socos normais

Streets of Rage III

DICA: aproveite os longos braços de Zan para atacar de longe

DICA: com Skate, use e abuse dos chutes de longo alcance

DICA: quando estiver jogando como Axel, dê dois toques para frente e aperte B para conseguir um gancho de vários hits

VÍDEO GAMES E ACESSÓRIOS:
• VENDE • ALUGA • TROCA
• NOVOS E SEMI-NOVOS
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA

R. SILVÂNIA, 157 - SÃO PAULO - SP
(TRAV. AV. STO AMARO, ALT. 1.501)
TEL. (0XX11)
3846-1470 / 3846-4375
www.dragoon.com.br

ROCK LASER
Compra e Venda / Troca e Financia
Games

Aparelhos e Acessórios

Video Games	Seminovos	Novos
Playstation	——	Consulte
Nintendo 64	R$ 179,00	R$ 279,00
Game Boy Color	R$ 140,00	R$ 180,00
Saturno	R$ 139,00	——
Super Nes	R$ 99,00	R$ 169,00
Fitas N64 a partir	R$ 30,00	R$ 90,00
Dreamcast	——	Consulte

Aceitamos Cartões de Crédito
Tudo c/ Garantia - Despachamos via Sedex
Rua Araritaguaba, 1118 - Vila Maria - F.: (0xx11) 6954-4332

NIKA'S GAMES

VENDE • TROCA NOVOS E SEMI-NOVOS
ALUGA • COMPRA LINHA COMPLETA

FONE: (011) 3975-2737

HIPER GAMES

APARELHOS E JOGOS?
TEMOS TUDO ! ! !

PlayStation - I e II
Nintendo - 64
Game Boy
Dreamcast
Mega Drive
Super Nintendo

Aparelhos e Jogos, tudo.... Acessórios em geral
Assistência Técnica - Todos os Games

R. 12 de Outubro,58 - Loja 15 - Lapa - São Paulo - SP
Tel: (11) 260-1393 - Fax: (11) 261-1020

MultiGAMES / JCB Games
"O Mundo dos Games"

Compra
Venda
Troca
Locações
Assistência
Técnica

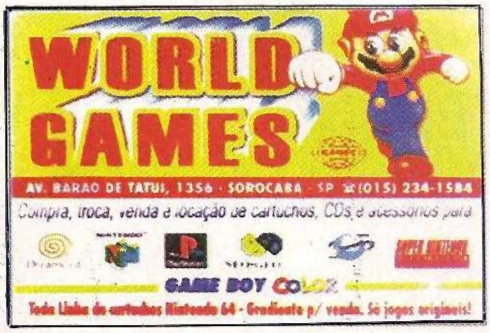
Nintendo 64
Dreamcast
PlayStation 2
Game Boy

Temos DVD/CD Musical

Enviamos via sedex para todo o Brasil

Tel: 6941-9957 - Loja 1
6192-7163 - Central de vendas
217-1186 - Lojas 2

www.jcbgames.com.br



CLASSIFICADOS

Se você quiser vender ou trocar seu videogame, escreva para a seção de Classificados da SGP. As primeiras cartas que chegarem à redação serão publicadas gratuitamente.

Escreva para

SUPER GAMEPOWER

Caixa Postal 3342 - São Paulo, SP
CEP 01060-970

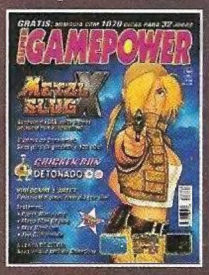
SUPER GAMEPOWER

Confira na próxima edição: superpôster com Lara Croft – uma das gatas mais votadas no *Gamepower.com.br* – em trajes nada formais!

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

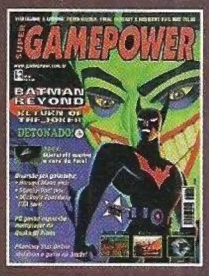
Peça os exemplares pelo telefone (011) 3038-1438 ou pelo fax (011) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - rua Butantã, 500, 3º andar, Pinheiros, SP, CEP: 05424-000

EDIÇÃO 84



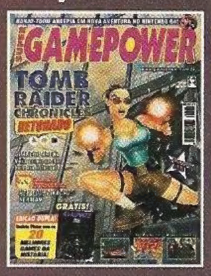
Chicken Run, Metal Slug X, Persona 2: Eternal Punishment, Championship Surfer (**PSX**), NBA Live 2001, Rayman 2 Revolution (**PS2**), Banjo-Tooie, Paper Mario, Mega Man 64, Spider-Man (**N64**), Chicken Run, Fighting Vipers 2, Street Fighter II Turbo, Max Steel (**DC**), Baldur's Gate II (**PC**), The Grid (**arcade**)

EDIÇÃO 83



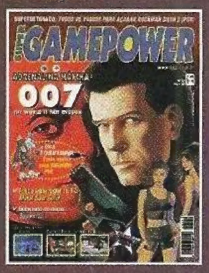
Batman Beyond, Harvest Moon, Aladdin in Nasira's Revenge (**PSX**), The World Is Not Enough, Scooby-Doo!, Ms. Pac-Man Maze Madness, Mickey's Speedway USA (**N64**), Phantasy Star Online, Daytona USA 2001, Guilty Gear X, The Last Blade 2: Final Edition, Project Justice (**DC**), Quake III Team Arena, Hitman, Giants (**PC**)

EDIÇÃO 82



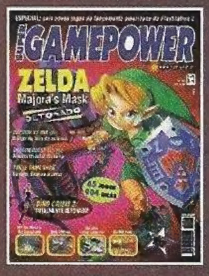
Tomb Raider Chronicles, Final Fantasy IX, The Mummy (**PSX**), Hey You, Pikachu!, Banjo-Tooie, Star Wars Episode I Battle for Naboo (**N64**), Tomb Raider Chronicles, Seaman, Shenmue, Skies of Arcadia, Sonic Shuffle, Tony Hawk's 2, Metropolis Street Racer, Quake III Arena (**DC**), Tomb Raider Chronicles, Monkey Island 4 (**PC**)

EDIÇÃO 81



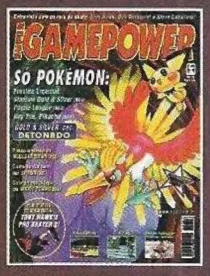
Rockman Dash 2, Spyro: Year of the Dragon, 007 The World Is Not Enough (**PSX**), Armored Core 2, Dead or Alive 2: Hardcore (**PS2**), 007 The World Is Not Enough, WWF No Mercy, Pokémon Puzzle League (**N64**), Spawn, Quake III Arena, Silent Scope, Jedi Power Battles (**DC**), Metal Gear Solid, Outlive (**PC**)

EDIÇÃO 80



Dino Crisis 2, Dragon Quest VII, Medal of Honor Underground (**PSX**), X Squad, Kessen, Silent Scope, Eternal Ring, SSX, Dynasty Warriors 2 (**PS2**), Zelda: Majora's Mask, 007 The World Is Not Enough, Ogre Battle 64, Rush 2049 (**N64**), Capcom vs SNK, Rush 2049, Dino Crisis (**DC**), The Sims: Gozando a Vida (**PC**)

EDIÇÃO 79



Covert Ops: Nuclear Dawn, Tony Hawk's Pro Skater 2, Tenchu 2, Sydney 2000 (**PlayStation**), Mario Tennis, F1 Racing Championship, Turok 3 (**Nintendo 64**), Ultimate Fighting Championship, Grandia II, Spawn (**Dreamcast**), Pokémon Gold & Silver (**Game Boy Color**), Daikatana (**PC**)

DETONADOS

Edição 84 - Banjo-Tooie (N64) e Chicken Run (PSX/DC)

Edição 83 - 007 The World Is Not Enough (N64) e Batman Beyond: Return of the Joker (PSX)

Edição 82 - Tomb Raider Chronicles (PSX/DC/PC), Hey You, Pikachu! (N64) e Seaman (DC)

Edição 81 - Rockman Dash 2 (PSX) e Spawn (DC)

Edição 80 - Legend of Zelda: Majora's Mask (N64) e Dino Crisis 2 (PSX)

Edição 79 - Pokémon Gold & Silver (GBC) e Covert Ops: Nuclear Dawn (PSX)

Edição 78 - Final Fantasy IX (PSX), Virtua Tennis (DC) e a última fase de Tony Hawk's Pro Skater (PSX/DC/N64)

Edição 77 - Nightmare Creatures (PSX/DC) e MDK 2 (DC/PC)

Edição 76 - Tony Hawk's Pro Skater (PSX/DC/N64) e Perfect Dark (N64)

Edição 75 - Medievil 2 (PSX), Pokémon Trading Card (GBC) e Resident Evil Code: Veronica – Parte 2 (DC)

SUPER GAMEPOWER

Estamos à sua disposição!

Para falar com a Redação:

- Por carta: Rua Paes Leme, 524 - 10º andar - Pinheiros - CEP 05424-010 São Paulo - SP
- Fax: (0xx11) 3815-2169
- E-mail para *sgp@novacultural.com.br*
- Fone: (0xx11) 3039-0863

Todas as correspondências deverão conter nome, endereço e telefone do remetente

Para assinar:

Tel.: (0xx11) 3038-1414
e-mail – *atendimento@teletarget.com.br*
Internet – *www.gamepower.com.br*

Central de atendimento ao assinante

Serviços para o assinante:

A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Butantã, 500 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP, Tel. (0xx11) 3038-1414 - CEP 05424-000, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0xx11) 3038-1418.

PREÇO DA ASSINATURA ANUAL

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

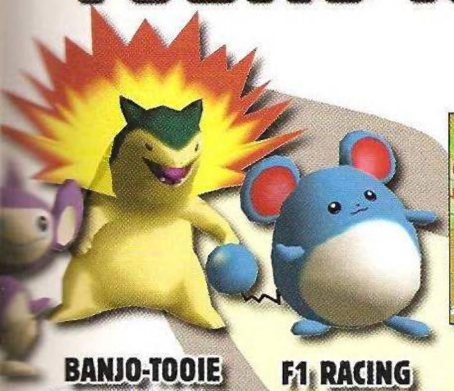
Números Atrasados:

Seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento pelo telefone (0xx11) 3038-1438, fax (0xx11) 3038-1415 ou e-mail *atendimento@teletarget.com.br*. O pagamento poderá ser feito com cheque nominalou cartões Visa, Credicard, Sollo e American Express.

Publicidade:

Para anunciar ligue:
São Paulo: (11) 3039-0850/ 3039-0939/ 3039-0940, PABX: 3039-0900.
Curitiba (PR): (0xx41) 233-3702/ 224-6313, fax (41)233-3702, e-mail: *grp@onda.com.br*;
Florianópolis (SC): (0xx48)223-3968, e-mail: *publicidade@editoramc.com.br*
Brasília (DF): (0xx61) 314-1541/322-2034, e-mail: *jcz@tba.com.br*
Rio de Janeiro (RJ): (0xx21) 491-1350, e-mail: *solidarj@uol.com.br*
Rio Grande do Sul (RS): (0xx51) 485-3644, e-mail: *denizelima@zaz.com.br*

CHEGOU A HORA DE MOSTRAR TODAS AS SUAS HABILIDADES!



POKÉMON STADIUM 2

3x R$ 66,33

- 251 POKÉMON! NOVOS TORNEIOS!
- POKÉAGENDA COMPLETA E TMS EXCLUSIVAS.
- CENAS DE COMBATE TRIDIMENSIONAIS COM EFEITOS ESPECIAIS INCRÍVEIS!
- NOVOS MODOS DE JOGO E MINI-GAMES!
- COMPATÍVEL COM AS VERSÕES GOLD, SILVER, AMARELO, AZUL E VERMELHO DO POKÉMON PARA GAME BOY!
- TRANSFIRA DADOS VIA TRANSFER PAK!
- BATERIA DE MEMÓRIA PARA GRAVAR.

BANJO-TOOIE

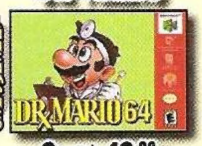
3x R$ 56,33

F1 RACING

3x R$ 56,33

DR. MARIO

LANÇAMENTO



3x R$ 43,00

STAR WARS BATTLE FOR NABOO

LANÇAMENTO

3x R$ 56,33

INDIANA JONES

LANÇAMENTO

3x R$ 56,33

PAPER MARIO

3x R$ 56,33

CONKER'S BAD FUR DAY

3x R$ 66,33

DONALD DUCK

3x R$ 56,33

SUPER SMASH BROS

3x R$ 43,00

NINTENDO 64

3x R$ 163,00 OU EM 10x R$ 57,03

5 CORES: ANIS, KIWI, JABUTICABA, TANGERINA, UVA.

ITENS E POKÉMON!

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

INCLUI GUIA DE JOGO E CARTUCHO DE EXPANSÃO

3x R$ 66,33

POKÉMON STADIUM

INCLUI TRANSFER PAK N64!

3x R$ 66,33

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

3x R$ 56,33

007 THE WORLD IS NOT ENOUGH

3x R$ 56,33

SPIDER-MAN

3x R$ 56,33

MEGAMAN 64

3x R$ 56,33

Nintendo by gradiente

KIRBY TILT 'N' TUMBLE

SÓ PARA GAME BOY COLOR

3x R$ 33,00

REI LEÃO

SÓ PARA GAME BOY COLOR

LANÇAMENTO

3x R$ 33,00

INDIANA JONES

SÓ PARA GAME BOY COLOR

LANÇAMENTO

3x R$ 33,00

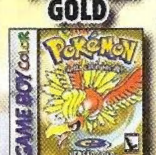
CABO GAME LINK

3x R$ 16,33

POKÉMON SILVER

3x R$ 33,00

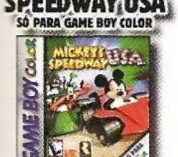
POKÉMON GOLD



3x R$ 33,00

MICKEY'S SPEEDWAY USA

SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

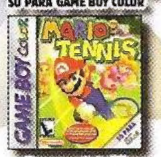
MARVIN CONTRA-ATACA!

SÓ PARA GAME BOY COLOR

3x R$ 33,00

MARIO TENNIS

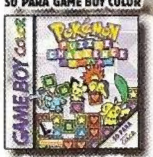
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

POKÉMON PUZZLE CHALLENGE

SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

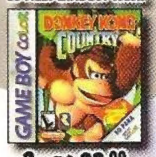
THE JUNGLE BOOK

SÓ PARA GAME BOY COLOR

3x R$ 33,00

DONKEY KONG COUNTRY

SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

F1 2000

SÓ PARA GAME BOY COLOR

3x R$ 33,00

POKÉMON AMARELO

3x R$ 33,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo **(11) 4166-7777**

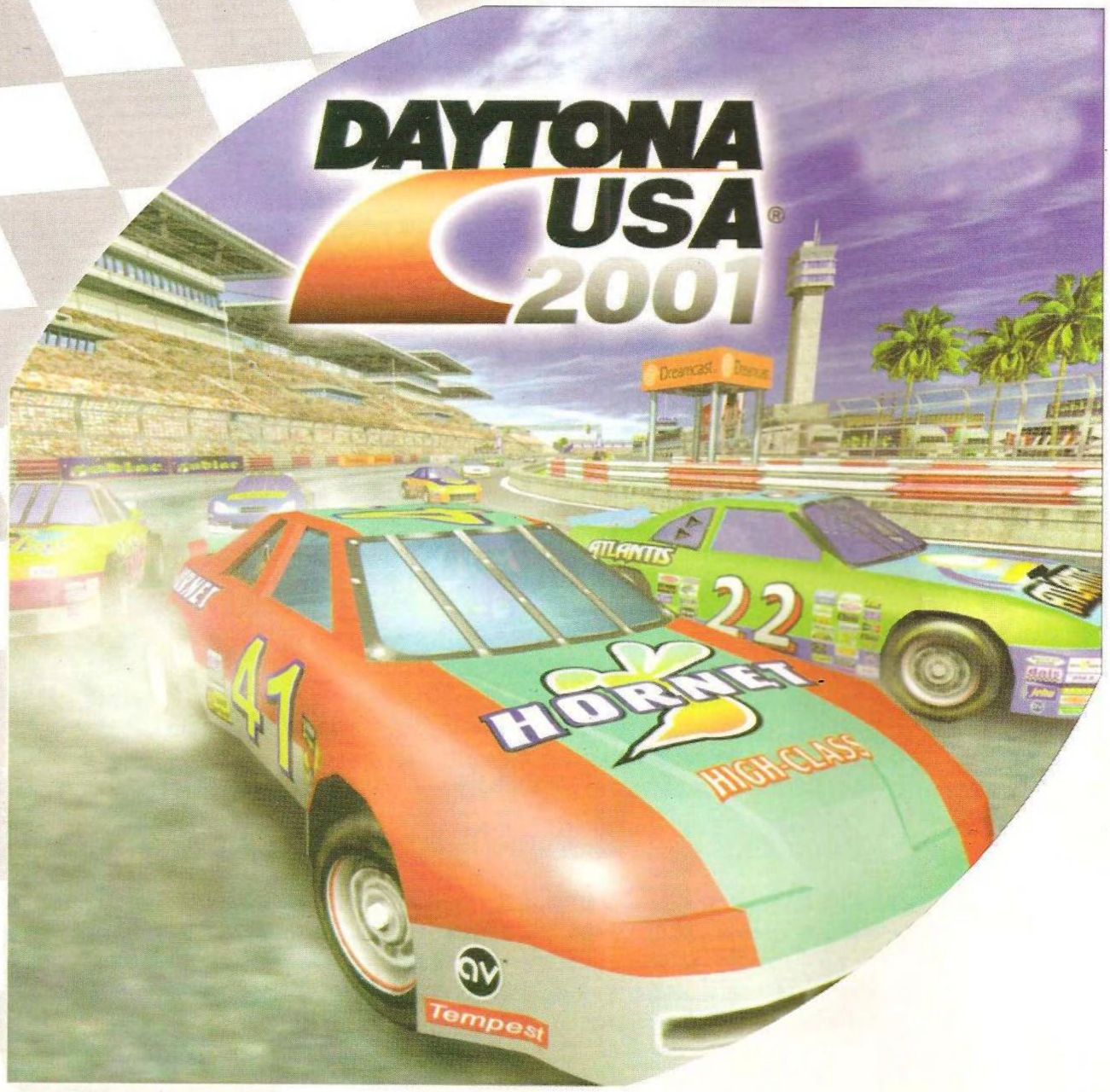
DIRECTSHOPPING

CÓDIGO NS14A

Preços válidos até 30/04/2001 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

Ele está vivo...

...e desta vez a 350 Km/h



Lançamento exclusivo Dreamcast

Dreamcast

Acesse
www.dreamcast.com.br

TEC TOY

SEGA